



**UCA**

---

Universidad  
de Cádiz

**“SALVAR A WOODY”. UNA PROPUESTA  
EDUCATIVA GAMIFICADA**

**AUTOR: ADRIÁN CARRILLO PARAZUELO**

**TUTORA: INMACULADA CONCEPCIÓN ÁLVAREZ GALLARDO**

**TRABAJO FIN DE GRADO**

**UNIVERSIDAD DE CÁDIZ**

**FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN**

**GRADO EN EDUCACIÓN PRIMARIA**

**CURSO ACADÉMICO 2020/2021**



<b>1. INTRODUCCIÓN .....</b>	<b>2</b>
<b>2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA .....</b>	<b>3</b>
2.1. Origen y concepto de gamificación.....	3
2.2. Elementos de la gamificación .....	4
2.3. Tipos de gamificación .....	8
2.4. Etapas de la gamificación .....	9
2.5. Perfil del jugador .....	12
2.6. Psicología y gamificación: Aspectos para tener en cuenta .....	14
2.7. Beneficios y perjuicios de la gamificación .....	17
<b>3. JUSTIFICACIÓN.....</b>	<b>19</b>
<b>4. OBJETIVO GENERAL.....</b>	<b>20</b>
<b>5. CONTEXTUALIZACIÓN .....</b>	<b>21</b>
5.1. Características del centro.....	21
5.2. Características generales del alumnado .....	22
5.3. Características específicas del alumnado al que va dirigido.....	23
<b>6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA.....</b>	<b>25</b>
6.1. Introducción .....	25
6.2. Objetivos .....	25
6.3. Contenidos .....	27
6.4. Metodología .....	29
6.5. Competencias clave .....	30
6.6. Interdisciplinariedad .....	32
6.7. Educación en valores .....	32
6.8. Atención a la diversidad .....	33
6.9. Instalaciones y recursos .....	33
6.10. Desarrollo de sesiones .....	35

6.10.1. <i>Temática</i> .....	35
6.10.2. <i>Narrativa</i> .....	36
6.10.3. <i>Sesiones</i> .....	38
6.11. <b>Temporalización</b> .....	39
6.12. <b>Evaluación y seguimiento</b> .....	41
6.12.1. <i>Criterios, estándares e indicadores de logros</i> .....	43
6.12.2. <i>Evaluación de la función docente y de la UD</i> .....	44
7. <b>CONCLUSIÓN</b> .....	45
8. <b>REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS</b> .....	47
9. <b>ANEXOS</b> .....	52

## **RESUMEN**

El presente Trabajo de Fin de Grado de Educación Primaria se centra en el ámbito de la Educación Física en la etapa de Educación Primaria y tiene por objetivo desarrollar una propuesta didáctica a través de la metodología de gamificación en el 4º curso de Educación Primaria.

A lo largo del trabajo se da a conocer una fundamentación teórica exhaustiva para asentar las bases de la propuesta, y no solo hacer ver que es la gamificación y en que consiste esta metodología, sino también conocer las herramientas que esta ofrece y como aplicarla esta metodología de forma correcta.

La propuesta está destinada a los estudiantes de 4º curso de Educación Primaria del C.E.I.P. La Constitución, perteneciente a la localidad de San Fernando (Cádiz) con el fin de motivar e incentivar el trabajo del Bloque 1 ““El cuerpo y sus habilidades perceptivo motrices” en la asignatura de Educación Física. Se ha elegido como temática de la propuesta gamificada la película de Disney “Toy Story” debido a que consideramos que es una película que promueve los valores de compañerismo, trabajo en equipo, solidaridad y empatía y con la que nos permite contextualizar las actividades para trabajar la cooperación y el trabajo en equipo en las sesiones que se plantean a lo largo de la propuesta gamificada Esta propuesta cuenta con 9 sesiones en las cuales se trabajarán las distintas habilidades motrices básicas y donde el alumnado trabajará para conseguir un objetivo final.

## 1. INTRODUCCIÓN

Con el paso de los años todo ha ido evolucionando y la educación no ha sido una excepción. Las generaciones actuales han traído a este campo la necesidad de formar y entender la educación desde otras perspectivas y desarrollar herramientas con las que se facilite los nuevos procesos de enseñanza-aprendizaje que están en auge.

Hay muchos profesores que están constantemente innovando, probando nuevos métodos y estrategias o nuevos recursos para lograr este objetivo educativo. La gamificación es una de las innovaciones actuales en educación y otros campos (Ezquerria, 2019).

A lo largo de mi formación en el grado de Educación Primaria, el concepto de gamificación y todo lo que abarca se ha enseñado de forma esporádica por las distintas asignaturas, pero me pareció un concepto y una metodología muy innovadora y original. Durante todo este tiempo, he ido descubriendo como algunos profesores de educación que sigo en las redes sociales usan la gamificación o hablan de gamificación en el aula. Mi curiosidad por usar esta estrategia me ha llevado a utilizarla como el tema principal sobre el que gire el presente Trabajo Final de Grado (TFG) debido a que creo que me ayudará a ampliar mis conocimientos sobre la gamificación y a raíz de realizar una propuesta educativa basada en esta estrategia repercutirá directamente a ampliar mi formación.

El presente trabajo, se centra en el ámbito de la educación física en la etapa de Educación Primaria. El campo de la educación se ha ido innovando y se debe seguir haciéndolo, ya que solo así se podrán obtener las metas que nos planteemos que es “garantizar la formación integral que contribuya al pleno desarrollo de la personalidad” (Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria), y alcanzar uno de los objetivos de la ONU para 2030, “la educación de calidad”, para la que establecen siete metas de resultados en las que se habla de educación universal, de alfabetización, de igualdad, de sostenibilidad o de inclusión.

La gamificación que voy a llevar a cabo se orienta al trabajo de los contenidos del Bloque 1, “El cuerpo y sus habilidades perceptivo-motrices” que recogemos de la Orden de 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la

Educación Primaria en Andalucía. El tema principal que engloba a toda la gamificación es la película Toy Story debido a que está orientada al 2º ciclo de Educación Primaria, y concretamente, al 4º curso. La gamificación se ha estructurado por niveles, ya que cada uno de estos abarca una de las habilidades motrices básicas y a una parte de la historia de la película.

## **2. FUNDAMENTACIÓN TEÓRICA**

### **2.1. Origen y concepto de gamificación**

Actualmente, la gamificación, como técnica de aprendizaje, se encuentra en continua expansión en el campo de la educación. Aunque el origen de la gamificación está en el entorno comercial. El término gamificación empezó a emplearse en los negocios para aludir al empleo de elementos del juego para interesar, incentivar y convencer a los clientes para efectuar determinadas acciones. Posteriormente, su desarrollo se ha trasladado a otros campos. En el ámbito educativo, la gamificación hace su entrada en 1981 con el profesor Malone. Este, es su *Toward a Theory of Intrinsically Motivating Instruction* estudia como los juegos de ordenador y sus temáticas provocan en el alumnado una motivación intrínseca.

Este término proviene del inglés *game* y algunos autores como Deterding, Khaled, Nacke y Dixon (2011) la definen como la utilización de componentes del juego en ambientes no lúdicos. Como dicen los autores Kamasheva, Valeev, Yagudin y Maksimova (2015) este término comenzó a popularizarse a comienzos de 2010. Los productores de videojuegos, Cunningham y Zichermann, mediante ponencias y asambleas comenzaron a potenciar como realmente se conoce en los tiempos actuales la gamificación. Estos autores la definieron como el desarrollo de pensamiento de juego y sus mecánicas para acercar a los usuarios y provocar que solventen las incógnitas que surjan (Cunningham y Zichermann, 2011). Por otro lado, Burke (2012) nos esboza la idea de gamificación como el empleo de planteamientos y destrezas de los juegos en ambientes no lúdicos con la intención de perfeccionar aptitudes y conductas de desarrollo. Por tanto, se puede decir que el propósito de la gamificación se basa en el propósito de Deterding (2011), que es “hacer que los productos, servicios o aplicaciones sean más interesantes, atractivos y estimulantes”. También, para Teixes (2015) la gamificación consiste en “la

aplicación de recursos propios de los juegos en contextos no lúdicos con el fin de modificar los comportamientos de los individuos, actuando sobre su motivación, para la consecución de objetivos concretos”.

Dentro del campo de la educación, el uso de la gamificación se ha expandido a todas las áreas y niveles. Hoy en día, es viable ver su empleo en una gran variedad de contenidos en Educación Primaria como Matemáticas (Ortegón, 2016), Ciencias Sociales (Guevara, 2015), y Lengua y Literatura (Marí, 2015). Introducir juegos en el aprendizaje es un hecho histórico esencial de la práctica de la gamificación en el aula ya que como dice Ardila (2019), la gamificación adapta elementos del diseño de los juegos para ser implementados en situaciones no jugables como la educación. De esta manera se procura crear ambientes de aprendizaje divertidos y voluntarios.

## **2.2. Elementos de la gamificación**

Para comprender mejor el significado de la gamificación en la educación, es necesario comprender los elementos que hacen de este sistema una de las principales tendencias educativas. Uno de los autores de gamificación como es Kapp (2012) nos muestra algunos elementos de la gamificación y sus principales características. Estos elementos también son aprobados por otros autores que dieron visibilidad a la gamificación como son Zichermann y Cunningham (2011):

**Base del juego:** Este elemento indica el objetivo a alcanzar para lograr la gamificación y recalca aspectos significativos, como la realización de un determinado aprendizaje y la presencia de retos que estimulen a los jugadores. Además, se deben considerar algunas reglas del juego, la interactividad y la retroalimentación una vez obtenido el resultado.

**Mecánica:** Se constituye la anexión de niveles o insignias que se van incorporando en el juego, estos contienen recompensas que el jugador va recibiendo en el juego, por lo que ir pasando estos niveles aumentará el deseo del jugador de superarse, y con el tiempo, recibirá información del producto. Más específicamente, aquí hay algunos mecanismos que deben enfatizarse en la gamificación:



**Tabla 1.** *Mecanismos de la gamificación.* Elaboración propia.

<b>Victoria</b>	Para lograr el reto o el objetivo final.
<b>Reto</b>	Lograr la meta propuesta al inicio, lo que hay que ir superando.
<b>Competición</b>	Los jugadores luchan por un objetivo común.
<b>Cooperación</b>	Colaboración entre compañeros para un mismo objetivo.
<b>Feedback</b>	La respuesta obtenida tras un estímulo.
<b>Progreso</b>	Tener la propiedad de algo generando impertinencia.
<b>Transacción</b>	Intercambiar servicios entre jugadores.
<b>Aleatoriedad</b>	Se trata de un procedimiento realizado al azar.
<b>Recompensas</b>	Obtención de una compensación al lograr un objetivo.

**Estética:** Se refiere al uso de imágenes satisfactorias desde la perspectiva del jugador.

**Idea del juego:** Es la información sobre el objetivo que se debe lograr a través del juego o actividad que va a realizar el estudiante. En muchos casos, esta información solo puede ser percibida por la mente subconsciente.

**Conexión Juego–Alumnado:** A través de la realización del juego, la intención es establecer una buena combinación entre el estudiante y la actividad que se va a realizar. Padilla, Halley y Chantler (2011) en *Improving Product Browsing Whilst Engaging Users*, comentan que el alumnado debe comprender el objetivo que se persigue en el juego a nivel de mando o control para poder realizar la acción, ya que esto es fundamental, pues de lo contrario entrará en un estado de frustración, dando lugar a una actitud negativa de continuar activamente a participar en el juego.

**Jugadores:** La información personal de los estudiantes puede ser muy diferente, a pesar de tener la misma edad, nos encontramos diferentes motivaciones e intereses en cada uno de ellos. Por lo tanto, la diversidad existente hace que algunos discentes encuentren los juegos en los que participan muy motivadores, mientras que otros, que se encuentren participando en los mismos juegos, no vean esa motivación.

**Motivación:** La motivación es lo que estimula a los estudiantes a ceñirse a la actividad. Por un lado, algunos juegos se vuelven aburridos para el alumnado porque no hay demasiadas dificultades en los desafíos que se plantean y, por otro lado, cuando hay un gran número de desafíos u objetivos que tienen que lograr, la actividad o juego se vuelve frustrante para ellos y pierden interés. La clave es conseguir una actividad intermedia donde los desafíos que se plantean al alumnado no se excedan en dificultad ni en número para mantener al estudiante conectado y que pueda seguir jugando sin perder su motivación. Promover el aprendizaje: Para que la gamificación sea efectiva, debe contribuir al aprendizaje de los estudiantes a través de técnicas mentales que mantengan la atención y la motivación del usuario (como la retribución de recompensas y feedback).

**Resolución de problemas:** Todas las actividades del juego deben tener objetivos específicos que los jugadores deben alcanzar, tales como: cruzar la línea de meta, resolver problemas dados, superar pruebas y obstáculos, etc.

A escala global, todos los elementos indicados con anterioridad para el entorno educativo gamificado se pueden dividir en 3 categorías básicas (Werbach & Hunter, 2012):

**Dinámicas:** Es el nivel conceptual más alto e incluye los elementos básicos del método: narración, progreso, emoción, limitación, relación. Existen varios tipos de dinámicas, entre las cuales destacan (Herranz, 2013):

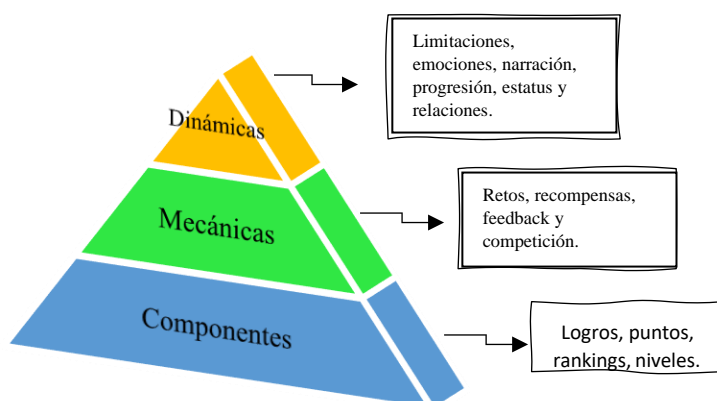
**Tabla 2.** *Elementos básicos del método.* (Herranz, 2013). Elaboración propia.

Limitaciones del juego	Emociones	Narrativa	Progreso del juego	Estatus	Relaciones entre los participantes
Es la capacidad de resolver problemas en	Como la curiosidad y la competitividad que surgen al	Puede brindar a los participantes una	Es importante tener un sentido de desarrollo y	Las personas necesitan	

el entorno limitado.	enfrentarse a un reto (Beza, 2011).	comprensión general del desafío.	avanzar en el desafío y en el reto. Los estudiantes deben sentir que están mejorando constantemente en el juego, lo cual es muy importante.	ser reconocidas.	
----------------------	-------------------------------------	----------------------------------	---	------------------	--

**Mecánicas:** Son una sucesión de reglas que pretenden originar juegos que puedan deleitarse, que produzcan una palpable “adicción” y un deber por parte de los usuarios, al presentarle desafíos y un medio por el que transitar, ya sea en un videojuego, o en cualquier tipo de aplicación (Cortizo, 2011). Esta es la segunda etapa e incluye los elementos que hacen progresar la acción: reglas, desafíos, elecciones, competencia, cooperación, retroalimentación ...

**Componentes:** Es el nivel básico, que representa los elementos tangibles del método: encarnación, recompensas, logros, trofeos, escudos, puntos, niveles, clasificación.



**Figura 1.** Pirámide elementos de la gamificación. Elaboración propia.

Es interesante tomar en consideración los elementos de la gamificación y la buena organización entre ellos, porque de estos aspectos dependerá la obtención de los desafíos establecidos o no. Todos estos aspectos juntos estimularán una motivación muy fuerte al realizar las sesiones. Todos estos niveles están directamente relacionados entre sí; por ejemplo: los puntos (componentes) se logran resolviendo desafíos (mecánicas), que crean

una sensación de progreso en el aprendizaje (dinámica). Todos estos elementos se utilizan en la gamificación del aula para promover el proceso de enseñanza y las conexiones sociales entre estudiantes y profesores (Hanus & Fox, 2015).

### 2.3. Tipos de gamificación

La gamificación se ha transformado con el transcurso de los años en una herramienta valiosa en el plan de estudios de cualquier escuela. La mecánica del juego, como la competencia, el feedback instantáneo y las recompensas, hacen que los participantes se impliquen más en el proceso de formación. Aunque el término "gamificación" es bien conocido en el mundo educativo, no todos están familiarizados con los dos tipos de gamificación existentes en la actualidad. Estos tienen características diferentes, pero tienen las mismas ventajas de aprendizaje.

Martínez (2017) sugiere la existencia de dos tipos de gamificación:

**-Gamificación estructural o profunda:** Es el que se viene utilizando desde hace mucho tiempo, este tipo de gamificación se aplica en programaciones o unidades didácticas.

El blog *Mentorelearning* (2017) nos señala que la gamificación estructural aplica elementos del juego sin cambiar el contenido principal del curso. El sentido de este tipo de gamificación es estimular a los estudiantes a promover el desarrollo de contenido a través de recompensas como medallas o trofeos.

Este mismo blog señala algunos de los recursos que se utilizan en esta estructura como son:

- **Puntos:** Los participantes ganan puntos por realizar tareas específicas (como ver videos o completar tareas).
- **Medallas:** Cuando las personas alcancen metas específicas en la formación, serán recompensadas.
- **Reconocimientos:** De manera similar a las medallas, estos se pueden obtener completando las tareas y metas asignadas.
- **Niveles:** El uso de niveles es uno de los recursos más poderosos para motivar a las personas.

- **Tablas de ranking:** Utiliza una tabla para mostrar la suma de puntos, medallas, logros, etc. para estimular la competencia entre los participantes.
- **Elementos sociales:** Al comentar sus logros o dificultades a lo largo del curso, los participantes pueden estimular la comunicación y la cooperación, factor clave para su desarrollo personal y que puede fortalecerse a través de programas de formación.

Por otro lado, es interesante mencionar que el uso de la gamificación estructurada agrega factores externos para hacer el contenido más interesante, pero no lo cambia fundamentalmente.

**-Gamificación superficial o de contenidos:** Es un tipo de gamificación que se lleva a cabo durante un breve periodo de tiempo en nuestras programaciones didácticas, como las que se puede desarrollar en una actividad específica del aula.

El blog *Mentorelearning* (2017) nos comenta de este tipo de gamificación que se utiliza para modificar el contenido y hacerlo más entretenido, ya que, agregan juegos y actividades.

Tanto si el profesorado utiliza la gamificación estructurada como la gamificación de contenidos, han de saber que ambas tienen un gran potencial para acrecentar el interés y la participación de los estudiantes, lo que les ayuda a confeccionar actividades laborales acordes con los estándares de calidad exigidos en la actualidad.

Por otro lado, el término "microgamificación" ha comenzado a tener un auge importante en estos últimos años. Esta expresión se utiliza para describir a un tipo de gamificación a corto plazo, que va desde actividades simples hasta cursos completos. Contiene o debe contener todos los elementos de gamificación mencionados anteriormente, pero en esencia, su duración es más limitada en comparación con las otras ya mencionadas.

## **2.4. Etapas de la gamificación**

En la transformación educativa, la gamificación del aula se vuelve cada vez más importante. Los juegos son parte fundamental de la cultura. A medida que el

comportamiento del juego se vuelve cada vez más importante, aumenta el potencial de estos para cambiar la experiencia de los estudiantes en la escuela.

Para realizar una buena gamificación debemos tener en cuenta una serie de etapas. Los autores Deterding et al., (2011); González González & Mora Carreño, (2015); Groh, (2012) nos indican 12 pasos a seguir para formar una buena gamificación:

1. Analizar la situación de los estudiantes para aumentar la probabilidad de éxito en la actividad.
2. Establezca metas de aprendizaje para que las intenciones del juego sean significativas.
3. Proponer actividades educativas breves y sencillas, acompañadas de mecánicas de juego.
4. Crear una historia convincente y que establezca relación con los intereses de los estudiantes.
5. Establece metas personales y colectivas.
6. Diseñar las etapas y recorridos por los que deben recorrer los estudiantes para alcanzar sus objetivos.
7. Definir cómo monitorear la actividad del alumnado y cómo estos obtendrán el feedback.
8. Establecer una forma de realizar actividades colaborativas, y personales.
9. Determinar los niveles que deben superar los alumnos y tener en cuenta que estos niveles deben volverse cada vez más complejos.
10. Establecer las recompensas y el reconocimiento social que recibirán los alumnos.
11. Considerar proporcionar recompensas adicionales por actividades grupales e individuales para motivar a los estudiantes.
12. Permita que los estudiantes repitan las actividades.

Por otro lado, Hsin-Yuan y Soman (2013) piensan que para planificar una propuesta de gamificación se han de tener en consideración los siguientes 5 pasos:

- Comprender el texto

- Definir los objetivos
- Estructurar la experiencia
- Identificar los recursos
- Crear la gamificación

Ezquerria (2019) propone una serie de preguntas que nos permite desarrollar los 5 pasos propuestos por Hsin-Yuan y Soman que se exponen en la tabla 1:

**Tabla 3.** Preguntas para responder a los pasos para la aplicación de la gamificación en la educación. (Ezquerria, 2019). Elaboración propia.

PASOS	PREGUNTAS
<b>1-Comprender el contexto</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ¿Quiénes son los alumnos?</li> <li>▪ ¿Cuál es el contexto educativo?</li> <li>▪ ¿Cuál es la duración de la unidad/sesión, etc.?</li> <li>▪ ¿Dónde se va a llevar a cabo?</li> <li>▪ ¿Cuáles son las dificultades de los alumnos?</li> </ul>
<b>2-Definir los objetivos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ¿Cuáles son los objetivos generales y específicos que el alumno debe alcanzar?</li> </ul>
<b>3-Estructurar la experiencia</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ¿Cómo se puede dividir la propuesta?</li> <li>▪ ¿Cómo mantener la motivación y el compromiso de los alumnos?</li> </ul>
<b>4-Identificar los recursos</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Evaluación:</b> ¿cómo se va a evaluar a los alumnos? ¿Qué instrumentos de evaluación se van a emplear?</li> <li>▪ <b>Valoración:</b> ¿cómo se va a valorar el progreso?</li> <li>▪ <b>Nivel:</b> ¿cómo se van a superar los distintos niveles? ¿qué tienen que conseguir? ¿qué determina el cumplimiento de cada nivel?</li> <li>▪ <b>Reglas:</b> ¿cuáles van a ser las reglas?</li> <li>▪ <b>Feedback:</b> ¿cómo se va a proporcionar el feedback a los alumnos?</li> </ul>

<b>5-Crear la gamificación</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ ¿Es una gamificación individual, por grupos o por equipos?</li> <li>▪ ¿Qué elementos de la gamificación deberían ser aplicados?</li> <li>▪ ¿Cómo se van a trabajar los contenidos?</li> </ul>
--------------------------------	--

El análisis del alumnado por parte del docente es muy importante porque debe conocer correctamente los tipos de alumnos que tienen, para luego diseñar actividades, metas y definir los cursos de los diferentes cursos a partir de ella. Tener en consideración estas etapas ayudará a los docentes a alcanzar las metas establecidas para las sesiones.

Recompensar a los estudiantes para obtener sus metas les proporcionará una motivación adicional y una sensación de seguridad. Es muy importante que los profesores no ignoren esta sección, porque si este es el caso, los estudiantes pueden perder el interés por la actividad.

## 2.5. Perfil del jugador

Para construir correctamente una gamificación en el aula, es fundamental cimentar el método en los miembros o participantes que intervienen en la gamificación. Por ello, primero debemos comprender los tipos de alumnos que tenemos en el aula, y con ello, vaticinar los problemas o comportamientos que el alumnado pueda tener durante las actividades o juegos que vayan realizando. A partir de la gamificación, se diseñará un sistema de juego que nos permita alcanzar ciertos objetivos, para lo cual debemos considerar las características de los estudiantes a la que nos dirigiremos. Con todo ello y como dice Teixes (2015) el diseño vendrá dado en relación con el factor de como son los jugadores.

Yee (2006) distingue tres factores que definen la motivación del jugador, y a través de esta motivación se crea el modelo de jugador que cada alumno será durante el transcurso de la gamificación. Los componentes serán: La consecución, el factor social y la inmersión del alumno en la actividad.



Se puede clasificar a los participantes del sistema de gamificación de varias formas, pero vamos a atender a las dos organizaciones de tipos de jugadores más aceptadas que corresponde a Bartle (1996) y a Marczewski (2015). Los temas de la gamificación no se alejan de las múltiples diferencias entre ellos.

Primeramente, la clasificación dada por Bartle (1996) ha sido ampliamente utilizada por quienes tienden a utilizar la gamificación en el aula. Si bien los participantes del sistema de gamificación en el aula están definidos de una manera muy concreta, existen otras clasificaciones de seguimiento que pueden ayudarnos a determinar mejor cómo debemos implementar el sistema de gamificación.

**Tabla 4.** *Tipos de jugadores en un sistema gamificado.* (Bartle, 1996). Elaboración propia.

ASESINOS	CONSEGUIDORES	SOCIALIZADORES	EXPLORADORES
Tienden a actuar sobre los demás. Su único objetivo es ganar.	Les gusta participar en el entorno lúdico.	Su objetivo personal es interactuar con otros.	Su objetivo es interactuar con el entorno.
Competir es parte necesaria en sus actividades.	Actúan tanto para conseguir objetivos definidos como para hacerlos correctamente.	La conexión social es lo más importante para ellos.	Tratan de buscar otras respuestas que la mayoría de los integrantes no llegan a descubrir.
Se sienten cómodos cuando obtienen mayores triunfos que sus compañeros.	Tener un buen papel en el juego es importante para ellos.	Tratan de unir al grupo cuando se realizan actividades colectivas y ser parte importante de ellos.	Les gusta compartir lo que descubren con los demás.

Por otro lado, Marczewski (2015) como referente de investigación que compite con métodos y actividades lúdicas en el ámbito escolar promueve la diferenciación de jugadores en dos grupos principalmente: El primer grupo son los jugadores cuya motivación es solo jugar el juego y finalmente obtener la mayor cantidad de recompensas. Por otro lado, también hay saboteadores que intentan hacer que el juego, sistema, organización o funcionamiento de la clase cambie.

Además, Marczewski (2015) subdivide estos dos grupos en 6 tipos diferentes de jugadores como son:

- **Jugadores:** Su motivación para realizar la gamificación es estrictamente lúdica, y su principal meta es adquirir la mayor cantidad de premios posibles.
- **Socializadores:** Predominan por su interacción con los demás y la capacidad de construir relaciones sociales.
- **Espíritus libres:** Su principal motivación es la exploración y la creación. La puntuación no es importante para ellos, porque su principal interés es interactuar con el juego y comprender sus posibilidades.
- **Triunfadores:** Están interesados en los desafíos. Quieren aprender a superar los desafíos que enfrentan.
- **Filántropos:** Están comprometidos a ayudar a los demás, pero no esperan nada a cambio.
- **Disruptores:** Buscan rupturas o modificaciones a los sistemas existentes para buscar cambios que puedan ser tanto positivos como negativos.

No podemos asemejar a alguien como un tipo de jugador exclusivo, porque cada participante tendrá muchos matices. Cualquiera tendrá determinadas características de cada uno de los perfiles anteriores. Sin embargo, uno de estos tipos dominará a todos.

## **2.6. Psicología y gamificación: Aspectos para tener en cuenta**

Diseñar una práctica ludificada no es fácil. Determinar los elementos y motivaciones más adecuados para el entorno que se está gamificando es una tarea que requiere mucho esfuerzo y trabajo previo (García, 2015).

El hecho de que las recompensas y otros elementos se manifiesten con frecuencia en esta metodología puede hacer que muchas personas creen erróneamente que estos comportamientos tienen una base conductual. Por ello, la forma en la utilizemos los estímulos en nuestra gamificación puede hacer que no solo sea una práctica conductista. Existen dentro de la gamificación dos formas de llevar a cabo la motivación y es a través del conductismo y el cognitivismo.

Primeramente, Borrás (2015) nos explica que el conductismo se refiere a la "reacción" al "estímulo", que es algo ajeno al cerebro humano, por lo que no se ha

estudiado en profundidad los motivos de esta reacción. No obstante, aunque esta sea una hipótesis muy condicionada, tiene una serie de contribuciones interesantes a la gamificación.

Además, este mismo autor añade que, si se considera como tercer factor la "consecuencia" aparte de la "reacción" y el "estímulo" como causada de la conducta, es posible modificar el comportamiento. Borrás (2015) denomina a estos cambios como "aprendizajes". Dentro de estos aprendizajes destacan 3 puntos:

- **Observación:** Mirar que hacen los participantes.
- **Bucles de realimentación:** acción -> realimentación -> respuesta.
- **Refuerzo:** El aprendizaje se da cuando se refuerza el estímulo. Cuando una cierta acción produce una cierta respuesta se tiende a aprender y crear una asociación entre ambas.

Si estos asuntos anteriormente nombrados están relacionados con la gamificación, tendremos que proporcionar una especial atención al feedback. Ante una retroalimentación específica, los participantes responderán con un comportamiento determinado. Dos factores como son las consecuencias de acciones y las recompensas de una actividad pueden condicionar los comportamientos de los estudiantes en el transcurso de la gamificación. Sin embargo, no debemos cometer el error de basar únicamente en recompensar ciertos comportamientos para crear una gamificación. Debemos crear una experiencia global equitativa en la que debemos progresar, aprender y considerar los pensamientos y sentimientos de los participantes.

Por otro lado, existe otra forma de estimular a los estudiantes en la gamificación y es a través del cognitivismo. Borrás (2015) explica que los comportamientos que surgen en el cerebro de las personas actúan de una manera específica, que se desarrollan de forma interna. Para establecer una vivencia de juego significativa es inevitable comprender las contribuciones del cognitivismo, como la diferencia entre la motivación intrínseca y la motivación extrínseca.

Valera (2013) nos define los términos de motivación intrínseca y motivación extrínseca:

Primeramente, “la motivación extrínseca se refiere a factores externos a la persona y mueve a la acción por premios, felicitaciones, castigos, dinero”. Bainbridge (2019) comenta que los factores motivadores son recompensas externas que proporcionan un placer o satisfacción que la tarea en sí misma no puede proporcionar. Dentro de las recompensas extrínsecas, Zichermann, & Cunningham (2011) las caracterizan en cuatro apartados:

- **Status:** otorgan respeto. Tablones de clasificación.
- **Acceso:** ofrecen la posibilidad de acceder a un punto o a una recompensa a lo que otros individuos no pueden.
- **Poder:** Otorgan más poder sobre otros, por ejemplo, en clasificaciones donde aquellos con más puntos no tienen que pasar por la revisión.
- **Stuff:** Recompensas tangibles.

Para Méndez (2015) "Muchos estudios demuestran que ofrecer recompensas externas para un comportamiento internamente gratificante puede conducir a una

reducción de la motivación intrínseca, un fenómeno conocido como efecto de sobrejustificación".

Por otro lado, Borrás (2015) indica que “la motivación intrínseca procede de dentro de la persona y mueve a la acción por principios, por valores, por un razonamiento propio; esto es, no necesita ser impulsada desde fuera mediante premios o castigos”. Soriano (2001) y Pink (2009) señalan que la autonomía, la maestría y el propósito son aspectos fundamentales para la consecución de objetivos. Por lo que, aunque la gamificación utilice la motivación de tipo extrínseca debe basarse principalmente en la motivación de tipo intrínseca.

Como bien señalan los autores anteriores, la autonomía, la maestría o competencia y el propósito o relaciones son necesidades humanas que deben desarrollarse para cumplir este tipo de motivación:

- **Competencia:** O también conocido como maestría, habilidad del individuo de completar y realizar retos externos.

- **Relaciones:** Deseo universal del individuo de interactuar y conectarse de manera social
- **Autonomía:** Libertad para escoger acciones y tomar decisiones.

Dentro de la gamificación en el ámbito educativo “las recompensas pueden actuar como motivadores extrínsecos que eliminan la motivación intrínseca. Por ejemplo, las recompensas suelen ser negativas dentro de acciones creativas” (Borrás, 2015). García (2015) incide en que, si se quiere utilizar la gamificación en el ámbito educativo, debemos tener cuidado de no crear demasiada experiencia que fomente la motivación externa, porque el objetivo final de todo docente debe ser promover la motivación interna, es decir, el deseo de aprender y participar en sus estudiantes.

## 2.7. Beneficios y perjuicios de la gamificación

Las herramientas y tecnologías de aprendizaje que van surgiendo día a día, no son sencillas de introducir en el campo de la educación, e implica una serie de ventajas y desventajas.

Los videojuegos y sus aplicaciones no son un remedio en un entorno educativo. Posada (2017) comenta que hay disputas obvias entre quienes defienden el principio de gamificación en la educación y quienes se oponen a él.

Este autor nos indica sus ventajas e inconvenientes acerca de la gamificación. Las ventajas que comenta son:

- **Motivación.** Aunque no es fácil alcanzar el nivel de motivación que inspiran los videojuegos, la gamificación puede incrementar el atractivo de determinadas tareas académicas al mejorar la calidad de la enseñanza.
- **Alfabetización tecnológica.** El uso de videojuegos gamificados y tareas con TIC ayuda a los niños a desarrollar habilidades en el uso de computadoras, software e Internet. La formación tendrá un impacto positivo en otras tareas académicas.
- **Trabajo en equipo.** Los juegos actuales basados en redes sociales promueven la comunicación y los intercambios con los demás. Las tareas TIC que utilizan recursos de la Web 2.0 también pueden desarrollar este método.
- **Instrucción individualizada.** Cada alumno puede jugar y aprender a su propio ritmo.

Montero (2017) resume los beneficios por los que los docentes planifican y gestionan el aula empleando elementos del juego:

- **Aumento de la motivación:** La mecánica del juego agrega una motivación adicional al proceso de planificación y enseñanza.
- **Implicación del alumnado:** La gamificación favorece un mayor compromiso de los participantes con los objetivos de aprendizaje.
- **Compromiso:** A través de los diversos componentes del juego, los estudiantes pueden convertirse en participantes para controlar el proceso incluso durante el proceso de creación mencionado en los elementos del juego.
- **Cohesión del grupo:** La competencia y la colaboración pueden fortalecer al grupo, mejorar su desempeño y mejorar las habilidades interpersonales de los estudiantes frente a la resolución de conflictos, la organización de tareas o el intercambio de roles.
- **Es divertido:** El proceso de enseñanza es interesante y poco convencional, lo que beneficia tanto a los estudiantes como a los profesores.

Por otro lado, una gamificación mal diseñada y ejecutada puede llevarnos a una serie de desventajas que señala Posada (2017):

- **Distracción y pérdida de tiempo.** Desde un punto de vista educativo (Por ejemplo, juegos relacionados con la expresión oral), los juegos no pueden desarrollar plenamente habilidades valiosas. Además, cuando promueven otras habilidades, lo hacen de forma difusa, perdiendo mucho tiempo. El blog *Star mind* (2018) recalca que la gamificación está muy bien para desarrollar toda una serie de habilidades, pero otras como la expresión oral, son muy difíciles de desarrollar.
- **Inadecuada formación en valores.** Los estudiantes son competitivos y quieren vencer al sistema de cualquier manera, lo que generalmente resulta en resultados de aprendizaje escasos o no deseados.
- **Equilibrio entre lo lúdico y lo formativo.** Es difícil encontrar una base intermedia que le permita atraer los juegos de las personas y realizar un aprendizaje efectivo desde el ámbito educativo.
- **Motivación efímera.** El deseo de recompensas no perdurará en el tiempo, y una vez superada la novedad inicial, eventualmente se volverá aburrida. Para obtener

las recompensas todos los jugadores deberán asumir los mismos objetivos lo que dificulta dar cabida a los diferentes intereses y estilos de aprendizaje (Starmind, 2018).

Como hemos indicado anteriormente y como señalan otros autores como Werbach y Hunter (2012) es que la aplicación de la gamificación sin diseño previo provoca problemas, ya que puede originar rápidamente algunos conflictos, como caer en explotación, creando un entorno hostil, tenso y competitivo.

Martínez (2019) recoge también tras la lectura de Werbach y Hunter que otro posible problema que afecta a la gamificación tiene que ver con aquellos alumnos que no tienen aspiración por aprobar y que presentan muy pocas ganas por adquirir conocimientos generando posibles problemas para el desarrollo de las propuestas.

### **3. JUSTIFICACIÓN**

Tras observar todo lo que hemos podido analizar de forma teórica sobre la gamificación, la necesidad de un cambio metodológico en la educación es una opción razonable por la que se plantea la realización de esta propuesta didáctica utilizando la técnica de aprendizaje de la gamificación. Teniendo en cuenta la actual brecha que hay entre el centro escolar y el entorno que nos rodea, esta se debe resolver desde la acción docente, teniendo al estudiante como el objetivo principal por el que le facilitamos una experiencia que le permita realizar las actividades pertinentes con plena motivación e implicación, con el fin de desarrollar los requisitos y las habilidades que necesita el alumnado para continuar progresando adecuadamente en la sociedad.

Por ello, se plantea una propuesta didáctica a través de esta técnica de aprendizaje para poder trabajar el Bloque 1, “El cuerpo y sus habilidades perceptivo-motrices” que recogemos de la Orden de 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía.

Con esta propuesta, pretendemos alcanzar los criterios de evaluación que marca el currículo buscando un aprendizaje relevante en el alumnado gracias a las motivaciones tanto interna como externa que nos facilita la gamificación. Además, buscamos gracias a esta técnica, que el estudiante sea una persona activa en todo el proceso para fomentar la motivación intrínseca de la que hablábamos anteriormente.

Por ello, se pretende que el estudiante tenga que tomar decisiones a la hora de realizar juegos, tener sensación de control de la actividad o simplemente tomar “riesgos” para alcanzar un objetivo que se marca en la actividad. Es por ello, que se plantea esta propuesta atractiva, conectadas a las generaciones de hoy en día, teniendo en cuenta sus gustos, motivaciones y formas de aprender.

De igual forma, el método de actuación se basa en dos pilares básicos: la gamificación y el aprendizaje cooperativo. El modelo por el que girará esta propuesta se centra en la teoría práctica e interpretativa, enfatizando la interdependencia entre el aprendizaje, la enseñanza, el contenido y contexto. Es por ello por lo que siempre trabajaremos como un grupo para conseguir un objetivo común, en el que la participación de todo el alumnado de la clase es fundamental para obtener esos logros. Todas las actividades motrices que se propongan en la gamificación tendrán esta característica, alejándonos de acciones individuales o competitivas que premien acciones individuales, puesto que toda acción individual se verá como aportación al grupo y al logro del objetivo principal.

#### **4. OBJETIVO GENERAL**

El objetivo principal del presente TFG es diseñar una propuesta innovadora de intervención docente para el trabajo del bloque de contenidos 1, “El cuerpo y sus habilidades perceptivo-motrices” orientada al 4º curso de Educación Primaria a través de la gamificación.

Como objetivos específicos se plantean los siguientes:

- Elaborar un estudio en diferentes documentos científicos y profundizar en concepto de gamificación.
- Plantear una propuesta didáctica con una metodología gamificada.
- Desarrollar una dinámica diferente e innovadora para estimular la curiosidad en el alumnado, promoviendo un aprendizaje activo.
- Entender la gamificación, los elementos que la componen y sus posibilidades como técnica de aprendizaje, así como los tipos de jugadores existentes.



## **5. CONTEXTUALIZACIÓN**

### **5.1. Características del centro**

El centro al que va dirigida mi propuesta didáctica es el C.E.I.P. La Constitución perteneciente a la localidad de San Fernando (Cádiz). Al analizar el entorno, observamos que una de las características más destacadas de la localidad es la distancia a la capital gaditana, la expansión de Cádiz es muy pequeña, por lo que San Fernando se ha convertido en una ciudad dormitorio junto a otras localidades. El área donde se ubica el centro está en constante expansión y hay una cantidad considerable de viviendas para familias jóvenes con niños en edad escolar.

El perfil familiar del centro tiene las siguientes características: Son parejas casadas de entre 30 y 45 años, con un nivel de estudios medios generalmente. La mayoría de las familias que pertenecen a este centro tienen dos hijos. Por otro lado, generalmente son trabajadores del sector industria y/o servicios, eso implica una situación laboral fija por cuenta ajena y tienen un nivel bajo de desempleo. Además, el nivel de colaboración con el profesorado es medio-alto. También, se cuenta con un nivel bajo de familias con condiciones socioculturales desfavorecidas (Carrillo, 2021).

El centro mantiene un buen nivel de conservación, siendo el ayuntamiento el encargado de su mantenimiento, siempre en función de su disponibilidad económica. En el paso del bloque de la escuela primaria a la guardería, se requiere desde hace tiempo construir un gimnasio y un techo para evitar la lluvia, pero hasta ahora, ninguno de estos dos requisitos se ha cumplido.

El centro cuenta con dos edificios, uno perteneciente a la Educación Primaria y otro a la Educación Infantil. Los estudiantes de primaria cuentan con comedor escolar, aula de informática, aula de religión, aulas equipadas con material TIC y biblioteca. Además, para la realización de actividad física cuentan con 3 zonas de pista de gran dimensión que alberga campo de fútbol sala, campo de voleibol y campo de baloncesto. También, se dispone de una pista enorme de simulación de recorrido para Educación vial, pero se utiliza como zona deportiva. El centro cuenta con una sala de psicomotricidad, pero con la llegada del Covid ha tenido que ser modificada como comedor escolar.

A través de este breve estudio, no es un centro que requiera acciones concretas, sino un centro prestigioso y cotizado.

## **5.2. Características generales del alumnado**

El alumnado al que va dirigido esta propuesta pertenece al segundo ciclo de la etapa primaria, más concretamente al cuarto curso. Los estudiantes de esta etapa se caracterizan por una mayor conciencia de sí mismos, comienza a razonar, a comprender las cosas que tienen importancia y las actitudes humanas, es decir, las raíces del bien y del mal.

En lo que cierne al aspecto afectivo-social los compañeros de clase juegan un papel protagónico debido a que aumenta el trabajo colectivo, por lo que la cooperación y las actividades competitivas juegan un papel fundamental. Los grupos que comienzan a formarse suelen ser homogéneos en género o edad. La familia y los docentes comienzan a perder protagonismo en ellos ya que, como hemos dicho anteriormente, los estudiantes comienzan a razonar por sí solos y estos ya no son una fuente de autoridad intelectual y moral.

De forma afectiva, este tipo de estudiantes quieren complacer y completar con éxito las tareas que propone el docente y les motiva ser admirados por sus compañeros y docentes cuando hacen cosas importantes y sobresalientes. La autora Martin (2015) señala que hay que tener cuidado de felicitar a todos por igual, debido a que, según la situación de cada estudiante, hay que felicitar a algunos por su éxito y felicitar a otros por su progreso o esfuerzo. Los estudiantes comienzan a obedecer, a ser autónomos y responsables.

Como aspecto social, esta etapa de la primaria comienza a desarrollar en el alumnado un interés mayor por actuar como grupo y por integrarse en la clase. Asimismo, se debe fomentar un clima en el que el concepto de amistad y cooperación sea importante, así como la solidaridad entre ellos.

En lo referente al aspecto motor o aspecto físico, el alumnado muestra buenas habilidades de coordinación general durante el descanso y el ejercicio, de esta forma, pueden controlar completamente el espacio y así beneficiar a su organización. Su motricidad es más eficaz y precisa, les gusta realizar los deportes, saltar, correr, perseguir

y jugar. En comparación con la etapa anterior, son más capaces de controlar sus manos y ojos. Pueden permanecer en la misma postura durante más tiempo que cuando tenían siete años. Sus habilidades motoras son más eficientes y precisas. Hace que tengan mayor resistencia y mejor ejecución. La internalización del propio plan corporal ha evolucionado de partes del cuerpo y conceptos fragmentados a una mayor comprensión de las funciones y posibilidades del cuerpo (Herrera, 2015).

Por último, el aspecto intelectual en el alumnado de esta etapa es muy importante conocerla. La autora Martín (2015) nos explica que los estudiantes de este ciclo saben cómo seguir historias o pensamientos dado que son capaces de entender el significado de las palabras de manera vívida, y no necesitan interpretar la historia para entenderla, ni necesitan depender de elementos específicos y accesibles como en la etapa anterior, pero esta autora recalca que no significa que deban eliminarse los materiales visuales, aunque no son tan indispensables como antes, debido a que los estudiantes ya pueden entender ideas abstractas. Estos participan y comprenden lo que han aprendido y si encuentran contenido interesante y valioso, pueden enfocarse en el tema y mantener la idea. Tienen una imaginación viva y más real. Les gustan las comparaciones, las historias y los ejemplos para comprender mejor un tema en específico.

### **5.3. Características específicas del alumnado al que va dirigido**

El alumnado que realizará la propuesta didáctica pertenece al 2º ciclo de Educación Primaria del C.E.I.P. La Constitución. Si concretamos aún más, la propuesta se realiza para el 4º curso. En este 4º curso hay un total de 25 estudiantes (12 niños y 13 niñas). Este grupo tiene dos sesiones semanales de EF de 60 minutos de duración cada una.

A nivel actitudinal, los estudiantes que van a recibir la propuesta tienen, en general, un buen comportamiento debido a que están muy motivados por las clases de EF. Generalmente, con el grupo resulta muy fácil trabajar, ya que el alumnado muestra una gran responsabilidad con su educación y muestran mucho interés en aprender. Son muy participativos y la mayoría de los estudiantes poseen unas características muy similares lo que nos permite llevar una progresión generalmente conjunta.

Asimismo, podemos observar que todos los estudiantes mantienen una buena relación entre ellos, aunque en el momento de realizar grupos, algunos de ellos muestran tener preferencia por juntarse con algún compañero en concreto, pero no hay una existencia clara de estudiantes que lleven las riendas de la clase, por lo que aseguramos que los grupos están muy unidos. La mayoría de los niños se conocen y llevan siendo compañeros desde que cursaban el segundo ciclo de Educación Infantil.

En la asignatura de Educación Física, este alumnado suele cumplir las normas de los juegos que se proponen, aunque en algunas ocasiones, uno de ellos se frustra cuando no gana o no le sale la actividad como pensaba.

El alumno, a veces, mostraba un comportamiento agresivo y daba malas respuestas a sus compañeros y profesores para llamar la atención. Por este motivo habrá que hacer una propuesta basada en la cooperación, (utilizando la herramienta metodológica de la gamificación) la educación en valores, la convivencia y el respeto hacia los otros compañeros con el fin de mejorar la actitud y las relaciones con el resto.

Por otro lado, contamos también con un alumno con facilidad para abstraerse, perderse en las explicaciones o tratar de distraer a algunos de sus compañeros. No obstante, gracias al trabajo de la tutora y el resto del profesorado, este alumno va poco a poco aprendiendo a controlar su comportamiento y a mostrar más atención en el aula. Ambos alumnos no se encuentran diagnosticado oficialmente, pero ya se ha avisado de parte del centro a las familias que valoren la opción de diagnosticar

Por otro lado, a nivel de desarrollo motriz la clase cuenta con un buen desarrollo adecuado a su edad cronológica. A medida que el curso va desarrollándose podemos observar en los estudiantes un mayor grado de autonomía y mayores habilidades comunicativas. Además, observamos que donde existen más diferencias es en el desarrollo motriz y en la realización de las actividades donde a través de la observación directa, somos conscientes de la dificultad de coordinación óculo-manual y óculo-pédica. Existe también alguna variedad en cuanto al nivel de comprensión de la explicación de las actividades.

En otro apartado de cosas, podemos decir que el alumnado tiene una imagen nítida y definida de sí mismos, y comprenden cuáles son sus virtudes y sus defectos. Los estudiantes están cada vez más interesados en pasar el tiempo con sus compañeros. Tanto

los alumnos como las alumnas juegan juntos, aunque en ocasiones podemos observar cómo los alumnos muestran tener preferencias por jugar con compañeros del mismo sexo.

Ninguna de las necesidades que se observan en la clase influyen en la adaptación de actividades debido a que todo el alumnado de la clase es muy capaz de realizar la actividad independientemente de la dificultad (Carrillo, 2021).

## **6. PROPUESTA DE INTERVENCIÓN DIDÁCTICA**

### **6.1. Introducción**

La propuesta didáctica que vamos a llevar a cabo se titula “Salva a Woody” y está basada en la película de Disney “*Toy Story 2*”. El motivo principal de la temática de este proyecto es la necesidad de favorecer un clima de respeto, cooperación y de aprendizaje entre los estudiantes del C.E.I.P. La Constitución situado en el municipio de San Fernando (Cádiz), concretamente en la línea de 4º curso de Primaria, compuesto de 24 y 26 alumnos y alumnas.

Esta propuesta se ha creado para desarrollar una unidad didáctica para trabajar los contenidos asociados al Bloque I de Educación Física “El cuerpo y sus habilidades perceptivo-motrices”. Con este proyecto pretendemos que nuestros estudiantes experimenten una propuesta de aprendizaje motivadora a través de la cual se trabaje las habilidades motrices. A continuación, vamos a explicar en profundidad el porqué de su elección, los contenidos que vamos a trabajar con este proyecto de gamificación, así como la narrativa y la estructura que vamos a utilizar para su desarrollo.

### **6.2. Objetivos**

A continuación, vamos a mostrar los objetivos que trabajamos en esta propuesta didáctica. Estos objetivos los vamos a distribuir en diferentes apartados como son objetivos de etapa, de área y específicos.

Primeramente, los objetivos de etapa que observamos y recogemos provienen del *Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria* y son los siguientes:

<b>B</b>	Desarrollar hábitos de trabajo individual y de equipo, de esfuerzo y de responsabilidad en el estudio, así como actitudes de confianza en sí mismo, sentido crítico, iniciativa personal, curiosidad, interés y creatividad en el aprendizaje, y espíritu emprendedor.
<b>C</b>	Adquirir habilidades para la prevención y para la resolución pacífica de conflictos, que les permitan desenvolverse con autonomía en el ámbito familiar y doméstico, así como en los grupos sociales con los que se relacionan.
<b>K</b>	Valorar la higiene y la salud, aceptar el propio cuerpo y el de los otros, respetar las diferencias y utilizar la educación física y el deporte como medios para favorecer el desarrollo personal y social.

Por otro lado, vamos a observar los objetivos de área que podemos recoger de la *Orden de 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía*:

<b>O.EF.1.</b>	Conocer su propio cuerpo y sus posibilidades motrices en el espacio y el tiempo, ampliando este conocimiento al cuerpo de los demás.
<b>O.EF.2.</b>	Reconocer y utilizar sus capacidades físicas, habilidades motrices y conocimiento de la estructura y funcionamiento del cuerpo para el desarrollo motor, mediante la adaptación del movimiento a nuevas situaciones de la vida cotidiana.
<b>O.EF.5.</b>	Desarrollar actitudes y hábitos de tipo cooperativo y social basados en el juego limpio, la solidaridad, la tolerancia, el respeto y la aceptación de las normas de convivencia, ofreciendo el diálogo en la resolución de problemas y evitando discriminaciones por razones de género, culturales y sociales.

Por último, visualizamos los objetivos didácticos que se han diseñado para que el alumnado alcance en nuestra propuesta didáctica de gamificación:

<b>OBJETIVOS DIDÁCTICOS</b>	<b>RELACIÓN CON OBJETIVO DE ÁREA</b>
Participar de forma autónoma y eficiente en la propuesta de gamificación diseñada.	<b>O.EF.5.</b>

Desarrollar la coordinación dinámica general a través de habilidades motrices básicas.	<b>O.EF.1.</b> <b>O.EF.2.</b>
Colaborar y mostrar disposición para superar los retos y desafíos, aceptando las normas y empleando distintas estrategias dependiendo de la situación.	<b>O.EF.5.</b>
Trabajar de forma cooperativa comprometiéndose a funcionar siempre como un todo y buscando la adquisición de los éxitos grupales.	<b>O.EF.5.</b>
Reconocer las habilidades básicas que componen las habilidades genéricas empleadas en los juegos cooperativos y en los juegos gamificados.	<b>O.EF.1.</b> <b>O.EF.2.</b>
Desarrollar las destrezas y habilidades motrices básicas mediante la realización de actividades lúdicas.	<b>O.EF.1.</b> <b>O.EF.2.</b>

### 6.3. Contenidos

A continuación, vamos a indicar los contenidos que vamos a trabajar con nuestra propuesta didáctica. Estos contenidos lo recogemos de la *Orden de 17 de marzo de 2015, por la que se desarrolla el currículo correspondiente a la Educación Primaria en Andalucía*.

<b>Contenidos: Bloque 1: “El cuerpo y sus habilidades perceptivo-motrices”</b>	
<b>1.1</b>	Desarrollo global y analítico del esquema corporal con representación del propio cuerpo y el de los demás.
<b>1.2</b>	Descubrimiento progresivo a través de la exploración y experimentación de las capacidades perceptivas y su relación con el movimiento.
<b>1.5</b>	Adecuación autónoma de la postura a las necesidades expresivas y motrices para mejorar las posibilidades de movimiento de los segmentos corporales.
<b>1.6</b>	Consolidación y abstracción básica de la lateralidad y su proyección en el espacio. Aprecio eficaz de la derecha y la izquierda en los demás.

<b>1.7</b>	Control del cuerpo en situaciones de equilibrio y desequilibrio modificando la base de sustentación, los puntos de apoyo y la posición del centro de gravedad, en diferentes planos.
<b>1.8</b>	Estructuración y percepción espacio-temporal en acciones y situaciones de complejidad creciente. Apreciación de distancias y trayectorias y velocidad. Memorización de recorridos. Reconocimiento de la posición relativa de dos objetos.
<b>1.9</b>	Desarrollo de la autoestima y la confianza en uno mismo a través de la actividad física. Valoración y aceptación de la realidad corporal propia y de los demás.
<b>1.10</b>	Experimentación con distintas posibilidades del movimiento.
<b>1.11</b>	Ajuste y utilización eficaz de los elementos fundamentales en las habilidades motrices básicas en medios y situaciones estables y conocidas.
<b>1.12</b>	Desarrollo del control motor y el dominio corporal en la ejecución de las habilidades motrices.
<b>1.13</b>	Experimentación y adaptación de las habilidades básicas a situaciones no habituales y entornos desconocidos, con incertidumbre, reforzando los mecanismos de percepción y decisión en las tareas motoras.

<b>Bloque 3: “La Expresión corporal: Expresión y creación artística motriz”</b>	
<b>3.3</b>	Representación e imitación de personajes reales y ficticios. Escenificación de situaciones sencillas a partir del lenguaje corporal.
<b>3.7</b>	Ejecución de bailes y coreografías simples combinándolos con habilidades motrices básicas. Práctica de bailes y danzas populares y autóctonos de la Comunidad Andaluza.

<b>Bloque 4: “El juego y deporte escolar”</b>	
<b>4.1</b>	Aplicación de las habilidades básicas en situaciones de juego. Iniciación a la práctica de actividades deportivas a través del juego predeportivo y del deporte adaptado.
<b>4.7</b>	Propuestas lúdicas de recorridos de orientación, pistas y rastreo.



<b>4.8</b>	Respeto hacia las personas que participan en el juego y cumplimiento de un código de juego limpio. Compresión, aceptación, cumplimiento y valoración de las reglas y normas de juego.
------------	---

## 6.4. Metodología

En este apartado vamos a desarrollar el aspecto curricular relacionado a cómo enseñar. La metodología que se llevará a cabo en esta propuesta didáctica se basa, principalmente, en unos principios didácticos destinados a fomentar un aprendizaje significativo, desarrollando un modelo constructivista de enseñanza-aprendizaje, concretamente la gamificación. Con esta metodología pretendemos trabajar las habilidades motrices en el alumnado dejando de lado los clásicos estilo de enseñanza que no provocan motivación en los estudiantes. Debemos saber que la metodología que vamos a utilizar debe ser motivadora para los estudiantes, socializadora, que favorezca la integración social, así como que sea activa en su aprendizaje y en la cual debemos tener en cuenta las características de cada alumnado. Además, otra metodología que llevamos a cabo es la del trabajo cooperativo con el fin de desarrollar un producto final que, mayormente, suelen ser un contenido específico, en este caso, las habilidades motrices mediante restos y actividad grupales y cooperativas. Esta metodología se comienza a desarrollar en estudiantes que están comenzando con los trabajos en grupos y el rol del docente es mayor debido a que proporcionamos una información precisa de cómo se debe realizar la actividad y que contenido estamos trabajando, ya que esta metodología se usa para desarrollar habilidades básicas.

Atendiendo a las premisas que hemos comentado anteriormente, los estilos de enseñanza más apropiados para nuestra propuesta son los relacionados con el estilo cognoscitivo, señalando con especial atención al descubrimiento guiado y a la resolución de problemas. Sobre el descubrimiento guiado el docente tiene la función de plantearle la actividad como un reto y los estudiantes dan respuestas a esos retos mediante la realización de las actividades. Por otro lado, en la resolución de problemas el docente debe aceptar distintas soluciones que pueda dar el alumnado, así como reforzar al alumnado positivamente en toda la actividad, por parte de alumnado debe tomar las

decisiones de cómo superar los restos que se han planteado en la gamificación buscando las estrategias adecuadas a cada actividad.

Para finalizar, la motivación y las normas de comportamiento son algunos de los aspectos metodológicos que vamos a tener en cuenta a la hora de llevar a cabo nuestra propuesta de intervención para ello es importante saber que la motivación en la gamificación es una de sus principales bases. Toda nuestra propuesta didáctica debe fomentar y favorecer este principio y, por ello llevamos a cabo una temática y una historia durante toda nuestra propuesta que mantiene motivado al alumnado. Además, por último, pero no menos importante tenemos las normas de comportamiento como uno de los principios didácticos por los que se mueve nuestra metodología. El docente debe plantear y justificar todas las normas de comportamiento que se proponga al alumnado para fortalecer la cooperación, la convivencia, las relaciones entre los estudiantes, el apoyo entre compañeros, el trabajo en equipo, y la tolerancia.

## **6.5. Competencias clave**

Las competencias claves que vamos a definir ahora podemos observarla y recogerla de la Orden ECD/65/2015, de 21 de enero, por la que se describen las relaciones entre las competencias, los contenidos y los criterios de evaluación de la educación primaria, la educación secundaria obligatoria y el bachillerato.

### **Competencias sociales y cívicas**

Las características de la Educación física, sobre todo las relativas al entorno en el que se desarrolla y a la dinámica de las clases, la hacen propicia para la educación de habilidades sociales. Las actividades físicas y en especial las que se realizan colectivamente son un medio eficaz para facilitar la relación, la integración, el respeto y la interrelación entre iguales, a la vez que contribuyen al desarrollo de la cooperación solidaria. Por ello en nuestra propuesta trabajaremos la temática y las actividades orientadas a desarrollar la cooperación, el trabajo en equipo y el respeto por los compañeros.

### **Competencia en conciencia y expresiones culturales**

Esta área contribuye a la adquisición de esta competencia mediante la expresión de ideas o sentimientos de forma creativa, a través de la exploración y utilización de las posibilidades y recursos del cuerpo y del movimiento; a apreciación y comprensión del hecho cultural y a la valoración de su diversidad; el reconocimiento y la apreciación de las manifestaciones culturales específicas, tales como los deportes, los juegos tradicionales, las actividades expresivas o la danza y su consideración como patrimonio de los pueblos. De este modo, a lo largo de nuestra unidad didáctica podemos ver en las sesiones como abarcamos actividades en las que se desarrollan pasos de bailes (recursos del cuerpo y del movimiento) o actividades en las que el alumnado debe expresar acciones o imitar elementos (actividades expresivas).

### **Sentido de iniciativa y espíritu emprendedor**

La Educación física ayuda a la consecución esta competencia en la medida en que emplaza al alumnado a tomar decisiones con progresiva autonomía en situaciones en las que debe manifestar autosuperación, perseverancia y actitud positiva. También lo hace, si se le da protagonismo al alumnado, en aspectos de organización individual y colectiva de las actividades físicas, deportivas y expresivas. Todas nuestras sesiones están orientadas a que el alumnado sea el que adquiere y desarrolle sus propias estrategias para la consecución de los objetivos que se plantean. Por ejemplo, en la sesión nº 1 podemos ver en el reto 3 cómo el alumnado debe buscar la estrategia que más le convenga para alcanzar antes su bandera, de este modo, obligamos a los estudiantes a desarrollar la iniciativa para lograr un objetivo.

### **Competencia en comunicación lingüística**

El área también contribuye en cierta medida a la adquisición de la competencia en comunicación lingüística ofreciendo gran variedad de intercambios comunicativos, del uso de las normas que los rigen y del vocabulario específico que el área aporta. A través de nuestra propuesta la comunicación lingüística adquiere una importancia fundamental en el alumnado debido a que actúan tanto como receptores como emisores. Como receptores el alumnado recibe las representaciones y explicaciones que el docente les muestra para generar la motivación extrínseca e intrínseca. Como emisores, el alumnado

debe ser capaz de estar en una continua comunicación con sus compañeros para cooperar y llegar a acuerdos a través de estrategias utilizadas para los retos que se plantean.

## **6.6. Interdisciplinariedad**

La propuesta didáctica que hemos diseñado trabaja la interdisciplinariedad a través de asignaturas troncales y específicas. Las ideas de estas las podemos observar en Real Decreto 126/2014, de 28 de febrero, por el que se establece el currículo básico de la Educación Primaria.

**Lengua Castellana y Literatura:** Desde todas las materias y, como no desde la Educación Física, se debe contribuir a la competencia lingüística, fomentando el buen uso del lenguaje oral y escrito, así como la comprensión lectora. Esto se alcanza mediante la exposición de una carta introductoria que sirve como introducción a la realización del proyecto, el constante cambio de información que se produce entre el alumnado para alcanzar estrategias y formas de cooperar en los retos que se plantean, así como en los espacios de tiempo en lo que se recibe el feedback docente-estudiante y se entrega las correspondientes recompensas de forma individual y por grupos.

**Valores Sociales y Cívicos:** Esta área contribuye en la Educación Física mejorando en el alumnado su competencia para aprender y tener iniciativa, estimular su motivación, el esfuerzo y las capacidades de reflexión, síntesis y estructuración. Además, les permite enfrentarse a los problemas, experimentar y participar en proyectos de equipo, trabajar de forma independiente y tomar decisiones a medida que se realizan los retos. Esta área precisa que el docente estimule la ayuda mutua y el trabajo cooperativo en los estudiantes, así como promover la idea de que todas las personas tienen capacidades, aunque encuentren algunas limitaciones. También debe potenciarse el desarrollo de competencias que permitan a los estudiantes considerarse valiosos y ayudar a los demás y mostrarse receptivos para recibir ayuda en la resolución de sus problemas. Todo esto se evidencia a través de los objetivos que se trabajan a lo largo de la propuesta.

## **6.7. Educación en valores**

A través de nuestra propuesta vamos a trabajar una serie de valores que hemos integrado en los retos que se plantean a lo largo de las sesiones.

Uno de los valores esenciales y base de nuestra propuesta es la cooperación y los juegos cooperativos. El trabajo cooperativo nos permite paliar las posibles consecuencias de una discriminación entre el alumnado que posee mejores aptitudes a la hora de practicar educación física y los que poseen menos aptitudes. Además, el trabajo cooperativo nos permite trabajar de una manera excepcional el contenido que marca nuestra propuesta como son las habilidades motrices. La cooperación favorece trabajar con el alumnado sin necesidad de discriminación, fomentando la tolerancia entre iguales y la no competitividad que nos ayuda a desprendernos de esos valores arraigados que poseían muchos docentes hace años y que inculcaban a los estudiantes. Con todo ello, buscamos que los estudiantes valoren más el progreso y no el resultado ya que esto nos llevará a desarrollar climas positivos en las sesiones de educación física.

Con nuestra propuesta y retos planteados buscamos que el alumnado no se preocupe por su integración y aceptación en el grupo, además de buscar y generar en todos ellos una motivación y una actitud de interés por la práctica de actividad física, así como dejar claro que, a pesar de no ser retos competitivos, una actividad puede ser divertida.

## **6.8. Atención a la diversidad**

Atendiendo al proyecto propuesto para el segundo ciclo de Educación Primaria del C.E.I.P. La Constitución no es preciso llevar a cabo una adaptación curricular específica, a pesar de contar con dos estudiantes, uno con conductas agresiva y otro estudiante con facilidad para abstraerse de las explicaciones. Las capacidades para realizar los retos o actividades por parte de estos estudiantes no requieren una adaptación específica y la clase puede realizarse en igualdad de oportunidades. Además, la forma en la que trabajamos y organizamos los objetivos, contenidos y criterios de evaluación ya comprende la diversidad de estos estudiantes. Por lo que, se plantea una estrategia en la que trabajamos de forma grupal, cooperativa y dinámica para dar respuesta a las distintas necesidades del alumnado en el momento puntual que fuese necesario.

## **6.9. Instalaciones y recursos**

Las instalaciones con las que contamos para poder llevar a cabo nuestra propuesta didáctica son el gimnasio y los múltiples patios que posee la escuela. El gimnasio cuenta

con un espacio moderado en el que podemos realizar la actividad física en caso de que haya un mal clima. Por otro lado, la escuela cuenta con varias zonas de patios muy amplias. Por ejemplo, se dispone de una zona de fútbol sala, voleibol y baloncesto (Véase Anexo I). Además, la escuela cuenta con una zona de gran extensión que se usa como simulación de un circuito de Educación vial, pero también lo utilizan los distintos docentes de Educación Física para desarrollar sus clases. Asimismo, junto a la zona del circuito de Educación vial, se cuenta con un espacio para descansar.

Teniendo en cuenta las características de la propuesta didáctica sería recomendable llevar a cabo todas las sesiones en las zonas del patio debido a que lo consideramos como es un espacio abierto y más ajustado para realizar las actividades, pues les ayudará a introducirse en la temática con más facilidad y a moverse con mayor libertad. En el caso que la meteorología no nos permitiese realizar las sesiones en el exterior, utilizaríamos el gimnasio para adaptar nuestra sesión.

Por otro lado, los recursos que vamos a utilizar serán acordes a los que necesitemos usar en nuestras sesiones planteadas. Estos recursos los podemos adquirir del almacén en el que se guardan todos los materiales para Educación Física, por lo que las sesiones están adaptados a los materiales que posee la escuela. Asimismo, como recurso didáctica usaremos la aplicación *ClassDojo* (<http://www.classdojo.com>). En esta aplicación crearemos avatares a cada estudiante que participe en la propuesta y los introduciremos a cada uno de ellos en el grupo (personaje de la película) al que pertenezcan. Esta aplicación la usaremos para ir actualizando la puntuación que va obteniendo el alumnado con el transcurso de las sesiones. Como dijimos en puntos anteriores, la puntuación o monedas que van obteniendo se dan en detrimento de los comportamientos de forma individual y de la consecución de los distintos objetivos planteados en cada nivel o misión de forma grupal. Además, se penalizarán los comportamientos no adecuados, la no realización de las actividades o no respetar el normal funcionamiento de la clase o a los compañeros. A través de este medio tenemos la opción, por supuesto, de que los alumnos vean su progreso, así como que las familias también estén al tanto del progreso que se va consiguiendo con el proyecto (Véase Anexo II).

## **6.10. Desarrollo de sesiones**

En este apartado referente al desarrollo de las sesiones mostraremos la temática y la narrativa que se va a trabajar en esta propuesta didáctica atendiendo su estructura, sus distintos niveles que se deben trabajar y el sistema de puntuación que lleva integrado la propuesta, así como las distintas sesiones que se van a llevar a cabo en los diferentes niveles de habilidades motrices básicas que el alumnado debe realizar.

### **6.10.1. Temática**

El proyecto de gamificación que vamos a realizar se titula “Salvar a Woody” y está basada en la película de Disney “Toy Story 2”. La elección de esta temática se debe a que consideramos que es una película apta para la edad a la que está destinado este proyecto. Como bien sabemos, consideramos a la gamificación como una metodología de cooperación y esta película trabaja todos esos valores que buscamos al realizar esta propuesta. Toy Story 2 nos enseña grandes valores pedagógicos con el que nos transmite amistad, convivencia, respeto a los demás, así como la lealtad, valores que podemos ver en la película ya que todos los juguetes conviven, cada uno con sus costumbres y sus ideas.

Esta película tiene un importante valor lúdico que nos permite facilitar lo anteriormente dicho, además de poseer unos personajes entrañables y unos roles reales que nos muestran la importancia de las relaciones sociales para alcanzar las metas de forma conjunta y que uniéndonos y colaborando los unos con los otros, obteniendo importantes beneficios y llegando a metas más lejanas. Centrar mi elección en la segunda película de esta saga tiene que ver por la trama que se lleva a cabo, donde Woody, uno de los protagonistas, es robado por un coleccionista. El resto de los juguetes deciden ir en su rescate. Es, en esas tramas, donde observamos la importancia que tiene en esta película el compañerismo, el trabajo en equipo, permanecer unidos y la tolerancia. Las aventuras que viven nos permiten trabajar todos los contenidos que vamos a llevar a cabo en nuestra propuesta de intervención, ya sea el desplazamiento, los saltos, los giros y los lanzamientos y recepciones. Por ello, al tener como eje principal de nuestra propuesta el aprendizaje cooperativo, nuestras misiones, retos y actividades serán cooperativas donde el trabajo individual que realizan los estudiantes sea como aporte al grupo para que el

éxito de la tarea solo se pueda alcanzar si cada alumno consigue su propio éxito individual.

### **6.10.2. Narrativa**

A continuación, vamos a exponer la historia con la que vamos a trabajar durante toda la propuesta, así como explicar la estructura que va a llevar integrada esta propuesta didáctica.

El primer punto de nuestra estructura gamificada se corresponde con el mundo-narrativa ya que este es el espacio imaginario donde ocurre nuestra propuesta. Esta tiene como historia la película de Toy Story 2, la cual se presentará en un primer momento al alumnado para que vaya motivándose, vayan asimilando la temática que van a trabajar, sus posibles roles, así como conocer el objetivo final de la historia. La presentación se realizará a través de una carta que el docente lee e interpreta. Esta carta ha sido enviada por Buzz Lightyear en la que informa que Woody ha sido raptado y necesita ayuda de personas valientes para ir en su búsqueda y rescatarlo. Por ello, Buzz reta al alumnado a que se una a las aventuras que van a vivir de forma cooperativa con el objetivo de salvar a su mejor amigo (Véase Anexo III)

Como segundo paso en la planificación de nuestro proyecto de gamificación nos encontramos con la misión-retos que deben conseguir los estudiantes. Al igual que en la película, el objetivo final de esta experiencia consiste en intentar salvar a Woody, para ello será necesario superar un conjunto de retos según cada nivel. Estos retos incluyen, como hemos dicho anteriormente, actividades cooperativas y trabajo individual. El trabajo individual lo orientamos a la consecución de los retos de forma grupal, es decir, que el trabajo individual de cada estudiante ayude al grupo a conseguir los retos.

Seguidamente, tenemos como tercer punto los niveles. Con estos niveles vamos organizando un poco el trabajo que vamos a realizar. En base a la película y al contenido a tratar dispondremos de 5 niveles que abarcarán tanto una parte de la película como una habilidad motriz básica. Estos niveles se compondrán de 2 sesiones cada uno y hacen referencia a:

- **Nivel 1:** Desplazamientos (Ruta hacia los almacenes de juguetes Al).
- **Nivel 2:** Lanzamientos-Recepciones (El Malvado Emperador Zurg).



- **Nivel 3:** Giros (Perseguimos al ladrón de juguetes).
- **Nivel 4:** Saltos (Volvamos a casa).
- **Nivel 5:** Misión final que abarcará todas las habilidades motrices (Celebramos la unión de todos).

En el cuarto punto de nuestra estructura observamos la composición de estudiantes-equipos. En nuestro proyecto formaremos 5 grupos, estos grupos representarán a los juguetes que van a rescatar a Woody en la película como son: Rex, Slinky, Buzz Lightyear, Mr Potato y Hamm. Cada estudiante pertenecerá a un grupo por elección propia del docente, de esta forma, nos aseguraremos de que los grupos sean heterogéneos y en el caso de que busquemos un objetivo determinado pueda el docente seleccionar los grupos a su elección propia, además, cada grupo tendrá un número igualado de integrantes.

Como quinto punto tenemos recompensas. Este apartado es el más complicado de organizar debido a que no podemos basar nuestra gamificación únicamente en promover la motivación extrínseca dejando de lado la intrínseca. Cada grupo observará en la aplicación *Class Dojo* una barra de habilidades debajo de su personaje (Véase Anexo IV) que deben ir completando y mejorando a la vez que se van realizando los retos o actividades planteadas en las sesiones. Todos los estudiantes podrán ver constantemente, tras cada sesión, cuál es su progreso tanto individual como grupal. El docente será el encargado de valorar mediante la observación si un estudiante está consiguiendo los retos o si está mejorando. En el caso de que a un estudiante le resulte más complicado realizar un determinado reto o actividad, se le valorará también el esfuerzo y el compañerismo mostrado durante la sesión, incluyendo un bonus de progreso a los estudiantes que ayuden a sus compañeros a realizar una determinada actividad. Además, cada nivel que completen satisfactoriamente obtendrá las insignias correspondientes a cada nivel (Véase Anexo V), que como hemos comentado anteriormente, representa a cada una de las habilidades motrices básicas

Por otro lado, para evitar la competitividad, todos los grupos irán sumando monedas (Véase Anexo VI) en cada sesión para poder liberar a Woody que es el objetivo final del proyecto. El total de monedas que deben conseguir entre los 5 grupos es de 100. Para ello, el sistema de recompensa lo dividimos en dos partes, una parte individual,

donde el alumnado puede conseguir monedas mediante comportamientos, si traen el material, si se esfuerza en la tarea, si tiene una participación activa, etc., además de restar puntos si no se cumple ciertos criterios. Por otro lado, tenemos la parte grupal, en la que otorgamos las monedas en equipo según la ejecución motriz de las actividades planteadas en las sesiones. Para ello, preestableceremos una rúbrica (Véase Anexo VII) donde los grupos conozcan de antemano qué se va a puntuar y qué tienen que hacer en función de la ejecución motriz de la actividad para otorgar más o menos monedas. Tanto las monedas que se consigan de forma individual como grupal se sumará a las monedas globales de la clase. Estas monedas serán recogidas mediante la aplicación classdojo, donde los estudiantes podrán ver en todo momento cuál es su progreso en cada nivel y las monedas que obtienen para conseguir salvar a Woody.

Asimismo, la propuesta sigue con el punto llamado clasificación. En nuestro proyecto, no realizaremos una clasificación para evitar, como hemos dicho anteriormente, la competitividad. En este caso, realizamos una tabla donde el alumnado podrá ver el progreso que lleva, las monedas que tiene toda la clase, así como las restantes para salvar a Woody. Esto nos va a servir para mantener la motivación en los estudiantes e informar del progreso que van obteniendo durante su aventura.

También, la estructura de esta propuesta tiene como punto los eventos especiales. Hemos planteado realizar el evento especial de cierre relacionado con el nivel 5 de la propuesta en el que realicen un baile donde se siga trabajando las habilidades motrices y un circuito final que englobe todos los niveles trabajados. Relacionaremos el baile con la banda sonora de la película. Para ambientar este final de cierre, el docente o un familiar se disfrazará de Woody para dar más realismo al final de la aventura que han vivido.

Por último, para acabar la estructura de esta propuesta didáctica observamos el nivel de medallas-premios. En este último paso el alumnado al acabar la unidad completa recibirá un certificado (Véase Anexo VIII) de obtención de todos los emblemas que equivalen a la consecución de todas las habilidades motrices.

### **6.10.3. Sesiones**

En este apartado, presentamos las sesiones que se van a llevar a cabo para la consecución de nuestra unidad didáctica y de los objetivos que hemos planteado. Para ello, se puede visualizar cómo cada nivel de habilidad motriz engloba dos sesiones, menos en el último

nivel que solo abarcará una sesión debido a que es la sesión de despedida. En estas (Véase Anexo IX) podemos observar cómo están divididas en diferentes apartados: información inicial, calentamiento, parte principal, vuelta a la calma y feedback final. Cada una tiene un tiempo asociado considerando la importancia de dicha parte en la sesión que puede variar según el momento o cómo transcurran los acontecimientos.

### **6.11. Temporalización**

La propuesta didáctica está compuesta por un total de 9 sesiones. Debido al horario que tiene designado el grupo de 4º de primaria al que va dirigido esta propuesta, se ha decidido que se lleve a cabo durante el comienzo del 3º trimestre, entre el mes de abril y comienzo del mes de mayo coincidiendo la primera sesión a la vuelta de Semana Santa. Esta, más específicamente, comenzaría desde el día 5 de marzo y concluiría el día 4 de mayo (2 sesiones cada semana).

Para la elección de la fecha en la que se realiza la gamificación, se ha tenido en cuenta la climatología del mes. El grupo tiene asignado las clases de educación física a primera hora por lo que el calor no es un problema para la realización de las sesiones y evitamos los meses que tienen un mayor clima lluvioso que el mes en el que pretendemos realizar las sesiones. En el caso de que se produjese un clima adverso, las sesiones se realizarían en el gimnasio interior.

El área de educación física al no tener un orden obligatorio para la realización de sus bloques de contenidos, hemos primado la cuestión climatológica para que su realización sea la más acorde a lo que se ha planteado. Con ello no quiere decir que se pueda realizar en cualquier momento del curso, según los criterios que tenga cada docente.

Las sesiones que se van a realizar tienen una duración de 60 minutos, durante 2 días a la semana. Estas sesiones se componen por distintos apartados. El primero de ellos se corresponde con el de información inicial donde explicamos la dinámica que vamos a llevar a cabo en cada sesión. Luego, nos encontramos una parte de calentamiento, una parte principal, de vuelta a la calma y de feedback final donde comentamos impresiones y repartimos las monedas o recompensas a cada grupo.

A continuación, se expone el calendario que vamos a seguir para la realización de la propuesta.

## Abril 2021

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
29	30	31	1	2	3	4
5	6 <b>SESIÓN 1</b>	7	8 <b>SESIÓN 2</b>	9	10	11
12	13 <b>SESIÓN 3</b>	14	15 <b>SESIÓN 4</b>	16	17	18
19	20 <b>SESIÓN 5</b>	21	22 <b>SESIÓN 6</b>	23	24	25
26	27 <b>SESIÓN 7</b>	28	29 <b>SESIÓN 8</b>	30	1	2

## Mayo 2021

Lunes	Martes	Miércoles	Jueves	Viernes	Sábado	Domingo
26	27	28	29	30	1	2
3	4 <b>SESIÓN 9</b>	5	6	7	8	9
10	11	12	13	14	15	16
17	18	19	20	21	22	23
24	25	26	27	28	29	30
31	1	2	3	4	5	6

Además, se expone un cronograma de seguimiento de la propuesta didáctica

3º TRIMESTRE		
Semana	Sesión	Habilidad Motriz
1	Sesión 1 y 2: Ruta hacia los almacenes de juguetes Al	Desplazamiento
2	Sesión 3 y 4: El malvado emperador Zurg	Lanzamiento-recepción
3	Sesión 5 y 6: Perseguimos al ladrón de juguetes	Giros
4	Sesión 7 y 8: Volvamos a casa	Saltos
5	Sesión 9: Celebramos la unión de todos	Habilidades Motrices

## 6.12. Evaluación y seguimiento

La evaluación asociada a esta propuesta educativa pretende centrarse en la observación del proceso para comprobar si las decisiones que se van tomando por parte del alumnado según van transcurriendo los retos y actividades son correctas o no, siendo fundamental que poco a poco los estudiantes alcancen el desarrollo de las habilidades motrices que les serán de gran beneficio en su futuro. De este modo, utilizaremos un proceso de evaluación inicial, continua y final que se llevará a cabo durante todo el proceso de enseñanza- aprendizaje. Asimismo, presentamos los 3 momentos que hemos nombrado anteriormente, así como las distintas técnicas e instrumentos que vamos a llevar a cabo.

Por un lado, tenemos los 3 tipos de evaluaciones que vamos a llevar a cabo en nuestra propuesta didáctica.

**Evaluación inicial:** Con la evaluación inicial procuramos conocer el punto de partida en el que se encuentra los estudiantes. Esto nos será de importancia para concretar los objetivos a conseguir y los contenidos a trabajar durante la propuesta. El nivel motriz de los estudiantes ya lo conocemos al trabajar esta propuesta en el 3º trimestre y tener como referencia el 1º y 2º en el que hemos ido trabajando otros bloques de contenidos lo

que nos da una referencia con la que partir para realizar esta propuesta. Además, en la primera sesión en la parte de información inicial le lanzaremos al alumnado una serie de preguntas de forma grupal que contestarán levantando la mano y así conocer más específicamente lo que conocen acerca de las habilidades motrices, debido a que cuando presentemos los objetivos y contenidos nos entiendan. Para ello realizaremos un pequeño cuestionario con preguntas para conocer que ideas previas tiene el alumnado a cerca del bloque de contenidos que vamos a trabajar (Véase Anexo X).

**Evaluación continua:** En el transcurso de las sesiones, se efectuará una evaluación al alumnado a través de la observación directa. Utilizaremos el registro de esta observación en el cuaderno del docente, con la aplicación “ClassDojo”, así como el registro de insignias. Además, ofreceremos un continuo feedback a los estudiantes al final de cada sesión. Todo ello con el propósito de hacer un seguimiento del proceso y poder acometer modificaciones y adaptaciones en el caso que fuese necesario. Los ítems que vamos a evaluar se dividen en ítems positivos e ítems negativos. Los ítems positivos otorgarán más moneda al alumnado tanto de forma individual como grupal, estos se asemejan con los valores que promovemos en nuestra propuesta como son la perseverancia, la ayuda a los compañeros, el cumplimiento de las normas, el trabajo en equipo, cumplir con la tarea, el trabajo duro, así como traer los materiales a las clases de educación física o tener una participación activa. Por otro lado, también incluimos una serie de ítems negativos que restan monedas al alumnado o al grupo si tienen un mal comportamiento, si no muestran interés en la tarea, si no traen los materiales, tener poco compañerismo, no participar en las clases o no seguir las normas. (Véase Anexo II).

**Evaluación final:** Se trata de una rúbrica de evaluación individual que competará cada objetivo de la propuesta con el nivel de adquisición de este. Se llevará a cabo cuando se finalice la propuesta didáctica y nos permitirá evaluar a los estudiantes según la actuación que hayan realizado en la propuesta (Véase Anexo XI).

A continuación, se muestra los distintos instrumentos de evaluación que se llevan a cabo para conseguir evaluar al alumnado en este proceso de adquisición de conocimientos de forma práctica.

**Cuestionario inicial:** Este instrumento nos permite evaluar las ideas previas que tiene el alumnado antes de comenzar a trabajar el bloque de contenidos de habilidades

motrices básicas. Este cuestionario está compuesto de 7 preguntas relacionadas con los conocimientos que van a adquirir los estudiantes durante el transcurso de la propuesta didáctica (Véase Anexo X).

**Cuaderno del profesor (Class Dojo):** Utilizamos el cuaderno del profesor con una técnica de observación directa. Esta técnica consiste en la observación del docente a los estudiantes en todas las sesiones que se impartan. A medida que el docente observe todo lo que ocurre en la sesión se anotará la información oportuna sobre el alumnado o el grupo, además de otorgar los puntos correspondientes a cada nivel. Las observaciones que realicemos nos permitirán evaluar y concretar la adquisición de los objetivos específicos de cada sesión (Véase Anexo II).

**Insignias:** El instrumento de insignias lo desarrollamos a través de la técnica de sistema de logros. Estas insignias se obtendrán al conseguir superar cada nivel que está asociado a una habilidad motriz concreta (Véase Anexo V).

**Rúbrica:** La llevamos a cabo en la evaluación final. Se trata de una rúbrica de evaluación que realizaremos una vez acabada la propuesta para observar los conocimientos y destrezas adquiridas por el alumnado durante el transcurso de la propuesta didáctica (Véase Anexo XI).

#### ***6.12.1. Criterios, estándares e indicadores de logros***

Para llevar a cabo la evaluación de propuesta, nos centraremos en tres aspectos de evaluación: criterios de evaluación, estándares de aprendizaje e indicadores de logro.

Primeramente, según la **Orden de 17 de marzo de 2015**, los criterios de evaluación señalan los conocimientos y las competencias que se deben lograr, así como describir lo que se pretende valorar y lograr por parte del alumnado.

Segundamente, según la **Orden de 17 de marzo de 2015**, los estándares de aprendizaje es el instrumento que describe lo que el alumnado debe saber, comprender y saber hacer.






Terceramente, según la **Orden de 17 de marzo de 2015**, los indicadores de logro detallan la concreción de cada uno de los criterios de evaluación y competencias clave, además de permitir comprender el nivel de logro de los objetivos. De este modo, es el nivel más concreto para demostrar el aprendizaje del alumnado.

De esta forma, una vez que conozcamos los tres aspectos a considerar en la evaluación de los estudiantes, proporcionaremos unos mapas de desempeño (Véase Anexo XII), en el que observaremos la unión entre los criterios de evaluación, los estándares y los indicadores de logro, siendo este último la forma de evaluación más precisa.

### 6.12.2. Evaluación de la función docente y de la UD

Con el fin de obtener una evaluación tanto de la función docente como de la propuesta y las sesiones que se imparten, llevamos a cabo al final de las sesiones un feedback final en el que el alumnado nos da sus aspectos positivos, cosas a mejorar como puede ser falta de algún material, la organización de la clase y de los retos o problemas que han detectado durante el transcurso de la sesión, así conseguimos anotaciones de una forma más rápida y dinámica que pasar cuestionario de forma escrita.

Además, en la última sesión se muestra una rúbrica que deben completar como evaluación final para la evaluación de la práctica docente, que consisten en una escala de evaluación con caritas, donde la carita más triste corresponde con muy insatisfecho, la siguiente carita es insatisfecho, la carita 3 es neutral, la carita 4 es satisfecho y la última carita es muy satisfecho.

Ficha evaluativa de la práctica docente					
Ítems					
<b>1. Sobre la UD</b>					
Implica una participación activa en grupo.					
Las actividades están acordes a los contenidos y objetivos que trabajamos.					
Se trabajan valores como el compañerismo, trabajo en equipo, respeto de opiniones y de normas.					
La información que se facilita es apropiada y entendible.					
<b>2. Aprobación de la metodología utilizada</b>					
Los materiales son diversos y adecuados.					
Los espacios utilizados son los idóneos según la actividad.					
Se ha trabajado desde diferentes formas de agrupamiento.					
<b>3. Aspectos mejorables</b>					
La planificación es acertada.					
¿Existen aspectos mejorables en cuanto a la planificación? ¿Cuáles?					



El sistema de puntuación es acorde con el trabajo realizado.  ¿Existen aspectos mejorables en cuanto al sistema de puntuación? ¿Cuáles?					
Se evalúa todos los contenidos y objetivos que se plantean.  ¿Existen aspectos mejorables en cuanto al plan de evaluación? ¿Cuáles?					
<b>4. Acomodación de las sesiones al alumnado</b>					
Los objetivos del proyecto se adaptan a las diferencias del alumnado.					
Las características de las actividades se adaptan a cada uno de los discentes.					

## 7. CONCLUSIÓN

Tras la finalización del TFG y desarrollando una reflexión, sobre todo, del trabajo realizado, ha servido para fomentar una visión más amplia sobre cómo ser docente y, sobre todo, el esfuerzo que hay que dar en cada sesión para que los conocimientos y el trabajo que se desarrolla con los estudiantes tenga un sentido para ellos, que no vean como una obligación el realizar actividad física, sino que ellos mismos disfruten con las clases que organizamos y dar a conocer a otros docentes que no solo existe una forma de impartir Educación Física, sino que con esfuerzo e interés se pueden llevar a cabo proyectos originales, donde el alumnado es el completo protagonista, en el que se puede trabajar

valores que les servirán para ser un buen ciudadano y, sobre todo, el placer de investigar y aprender día a día como docente.

Además, hemos podido alegar como van surgiendo nuevas metodologías en el campo de la educación que van cambiando y ocupando un rol importante en nuestra sociedad y nuestras aulas por lo que es importante conocer sus aspectos positivos, además que es importante que el docente esté actualizado en lo que se refiere al surgimiento de nuevas metodologías. Por ello, la gamificación se utiliza como un sistema de aprendizaje en el que los estudiantes son una parte activa de las clases manifestándose de una forma mucho más motivada hacia la adquisición de los conocimientos necesarios en relación con los contenidos que se imparten.

Con ello, afirmamos que en las aulas las metodologías como la gamificación producen grandes beneficios en los estudiantes. Además, con la base teórica que hemos sacado en este TFG observamos como la gamificación y todos los componentes que la engloban tienen una relación directa con la motivación que se produce en el alumnado. También, se obtiene que tanto la motivación extrínseca como la intrínseca son las que más peso tiene en esta metodología. De este modo, la gamificación provoca en los estudiantes una mayor motivación de cara a nuevos conocimientos y a la adquisición y logro de nuevos objetivos.

Para finalizar, expresamos que la realización de este TFG no ha sido nada fácil, debido a que llevar a cabo una investigación y lectura de información fiable y válida sobre la gamificación ha costado un esfuerzo mayor del que se pensaba al elegir esta temática, por ser una metodología novedosa y donde no existen muchas bases de datos que cuenten con información a la que acceder fácilmente. Por ello, ha sido una gratificación enorme el desarrollar esta propuesta didáctica debido en el futuro inmediato poder aplicarla en las aulas en las que se imparta Educación Física.

## 8. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Ardila Muñoz, J.Y. (2019). Supuestos teóricos para la gamificación de la Educación Superior. *Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación*, vol. 12, núm. 24, 2019. Doi: <https://doi.org/10.11144/Javeriana.m12-24.stge>
- Bainbridge, C. (2019). Motivación intrínseca (Entrada de blog). *About Español*. Recuperado de <https://www.aboutespanol.com/motivacion-intrinseca-3151880>
- Bartle, R. (1996). Hearts, clubs, diamonds, spades: Players who suit MUDs. *Journal of MUD research*. 1, 1 (1996),19. Doi: [https://www.researchgate.net/publication/247190693\\_Hearts\\_clubs\\_diamonds\\_spades\\_Players\\_who\\_suit\\_MUDs](https://www.researchgate.net/publication/247190693_Hearts_clubs_diamonds_spades_Players_who_suit_MUDs)
- Beza, O. (2011). *Gamification – How games can level up our everyday life?*. Universidad de Ámsterdam, Holanda.
- Blas, J.(2019).Gamificación en el aula. *Revista digital Didactia*. Doi: <https://didactia.grupomasterd.es/blog/numero-16/gamificacion-en-el-aula>
- Borrás, O. (2015). *Fundamentos de la gamificación* (Monográfico). Universidad Politécnica de Madrid. Madrid, España.
- Burke, B. (2012). Gamification 2020: What Is the Future of Gamification. *Gartner*. Doi: <https://www.gartner.com/doc/2226015/Gamification--future-Gamification>
- Carrillo, A. (2021). *Memoria Practicum II*. Universidad de Cádiz, Facultad de Educación, Cádiz, España.
- Cortizo J.C.; Carrero, F.; Monsalve, B.; Velasco, A.; Díaz, L. & Pérez, J. (2011). *Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que aprender de los Videojuegos*. VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria. Retos y oportunidades del desarrollo de los nuevos títulos en educación superior. Universidad Europea de Madrid, Madrid, España.
- Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L. E., y Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a definition. En *Proceedings of the 2011 Workshop Gamification: Using Game Design Elements in Non-Game Contexts*. Nueva York, NY: ACM.

- Ezquerro, R. (2019). *Propuestas de gamificación en educación física* (Trabajo Fin de grado). Universidad de Cantabria. Cantabria, España.
- Fernández, A. (2019). Pasos para aplicar la gamificación en el aula. *Eresmamá*. Recuperado de <https://eresmama.com/pasos-para-aplicar-la-gamificacion-en-el-aula/>
- García, A. (2015). *Gestión de aula y gamificación. Utilización de elementos del juego para mejorar el clima de aula* (Trabajo Fin de grado). Universidad de Cantabria. Cantabria, España.
- García, D. (2019). 7 tips a tener en cuenta para empezar a gamificar. En E. M. Sebastiani y J. Campos-Rius (coord.): *Gamificación en Educación Física* (pp. 37-44). Barcelona: Inde.
- Glover, I. (2013). Play As You Learn: Gamification as a Technique for Motivating Learners. In J. Herrington, A. Couros & V. Irvine (Eds.), *Proceedings of EdMedia 2013--World Conference on Educational Media and Technology* (pp. 1999-2008). Victoria, Canada: Association for the Advancement of Computing in Education (AACE). Retrieved August 4, 2019. Doi: <https://www.learntechlib.org/primary/p/112246/>
- González, C. S. & Mora, A. (2015). Técnicas de gamificación aplicadas en la docencia de Ingeniería Informática. *ReVisión*. Vol 8, No 1. Doi: <http://www.aenui.net/ojs/index.php?journal=revision&page=article&op=viewArticle&path%5B%5D=152>
- Groh, F. (2012). *Gamification: State of the art definition and utilization*. Institute of Media Informatics, Ulm University, Baden-Württemberg, Alemania.
- Guevara, J. M. (2015). Press Start, los videojuegos como recurso educativo: una propuesta de trabajo con Minecraft y Ciencias Sociales. *Ar@cne. Revista Electrónica de Recursos en Internet sobre Geografía y Ciencias Sociales*, (200), 1-15. Doi: <http://www.ub.edu/geocrit/aracne/aracne-200.pdf>
- Hanus M. D., & Fox, J. (2015). Assessing the effects of gamification in the classroom: A longitudinal study on intrinsic motivation, social comparison, satisfaction, effort,

- and academic performance. *Computers & Education*, 80, 152-161. Doi: [10.1016/j.compedu.2014.08.019](https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.08.019)
- Herranz, E. (2013). *Gamification, I Feria Informática* (febrero 2013). Universidad Carlos III, Madrid, España.
- Hidalgo, S. (2019). *Trabajo cooperativo y gamificación en un aula de Primaria. Propuesta didáctica de intervención con escape room* (Trabajo Fin de grado). Universidad de Valladolid, Valladolid, España.
- Hsin-Yuan, W.; & Soman, D. (2013). *A Practitioner's Guide to Gamification of Education*. University of Toronto, Canada: Rotman School of Management.
- Kamasheva, A. V., Valeev, E. R., Yagudin, R. K., & Maksimova, K. R. (2015). Usage of gamification theory for increase motivation of employees. *Mediterranean Journal of Social Sciences*, 6(1 S3), 77. Doi: [10.5901/mjss.2015.v6n1s3p77](https://doi.org/10.5901/mjss.2015.v6n1s3p77)
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: John Wiley & Sons.
- Marczewski, A. (2015). *Even Ninja Monkeys Like to Play: Gamification, Game Thinking and Motivational Design* (1st ed.). CreateSpace Independent Publishing Platform
- Marí, H. (2015). *Estudio del aspecto motivador de la gamificación de los ejercicios de matemáticas y lengua castellana en el primer ciclo de primaria del "colegio bilingüe la devesa carlet" curso 2014 – 2015* (Trabajo Fin de Grado). Universidad Internacional de La Rioja, Valencia, España.
- Malone, T. (1981). *Toward a Theory of Intrinsically Motivating Instruction* (Tesis). Universidad Stanford. California, Estados Unidos.
- Martínez, C. M. (2017). Gamificación en Educación Física: proyecto Super Mario Bros. *Publicaciones Didácticas*, 89, 148-152. Doi: <https://docplayer.es/85355157-Gamificacion-en-educacion-fisica-proyecto-super-mario-bros.html>
- Méndez, A. (2015). Motivación intrínseca vs. extrínseca: ¿Cuál es mejor? (Entrada en blog). *Euroresidentes*. Doi: <http://motivacion.euroresidentes.com/2015/01/motivacion-intrinseca-vs-extrinseca.html>

- Mentorelearning. (2017). *Tipos de Gamificación en el E-Learning* (Entrada de blog). Recuperado de <https://mentorelearning.com/tipos-de-gamificacion-en-el-e-learning/>
- Montero, B. (2017). Aplicación de juegos didácticos como metodología de enseñanza: Una revisión de la literatura. *Revista digital Pensamiento Matemático*. Vol. 7, Nº. 1, 2017. págs. 75-92. Doi: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6000065>
- Ortegón, M. E. (2016). *Gamificación de las matemáticas en la enseñanza del valor posicional de cantidades* (Trabajo Fin de Máster). Universidad Internacional de La Rioja, Cali, Colombia.
- Padilla, S., Halley, F., & Chantler, M. J. (2011). *Improving Product Browsing whilst Engaging Users*. Paper presented at Digital Engagement 2011, Newcastle, United Kingdom. Doi: <http://de2011.computing.dundee.ac.uk/wp-content/uploads/2011/10/Improving-Product-Browsing-whilst-Engaging-Users.pdf>
- Pink, D. (2009). *The puzzle of motivation* [Archivo de vídeo]. Recuperado de: [https://www.ted.com/talks/dan\\_pink\\_the\\_puzzle\\_of\\_motivation](https://www.ted.com/talks/dan_pink_the_puzzle_of_motivation)
- Posada, F. (2017). *Gamifica tu aula. Experiencia de gamificación TIC para el aula. V Congreso Internacional de Videojuegos y Educación (CIVE'17)*. Universidad de La Laguna. San Cristóbal de La Laguna, Tenerife, España.
- Smartmind. (2018). *Gamificación en el aula: Ventajas y desventajas* (Entrada de blog). Recuperado de <https://www.smartmind.net/blog/gamificacion-en-el-aula-ventajas-y-desventajas/>
- Soriano, M. M., (2001). La motivación, pilar básico de todo tipo de esfuerzo. *Proyecto social: revista de relaciones laborales*, 9, p.163-184. Doi: <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=209932>
- Teixes, F. (2015). *Gamificación: motivar jugando*. Madrid: Editorial UOC.
- Torres, A. (2016). *Evaluación de políticas públicas con técnicas de gamificación para la educación ciudadana* (Tesis Doctoral). Universidad de Huelva, Huelva, España.

- Valera, Juan J.F. (2013). *Gamificación en la empresa. Lo que los videojuegos nos enseñan sobre gestionar personas*. CreateSpace Independent Publishing Platform; N.º 1 edición.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: how game thinking can revolutionize your business*. Philadelphia: Wharton Digital Press.
- Yee, N. (2006). Motivations for play in online games. *CyberPsychology & Behavior*. Vol. 9, No. 6. Doi: <https://doi.org/10.1089/cpb.2006.9.772>
- Zichermann, G., & Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Sebastopol, CA: O'Reilly Media.

## 9. ANEXOS

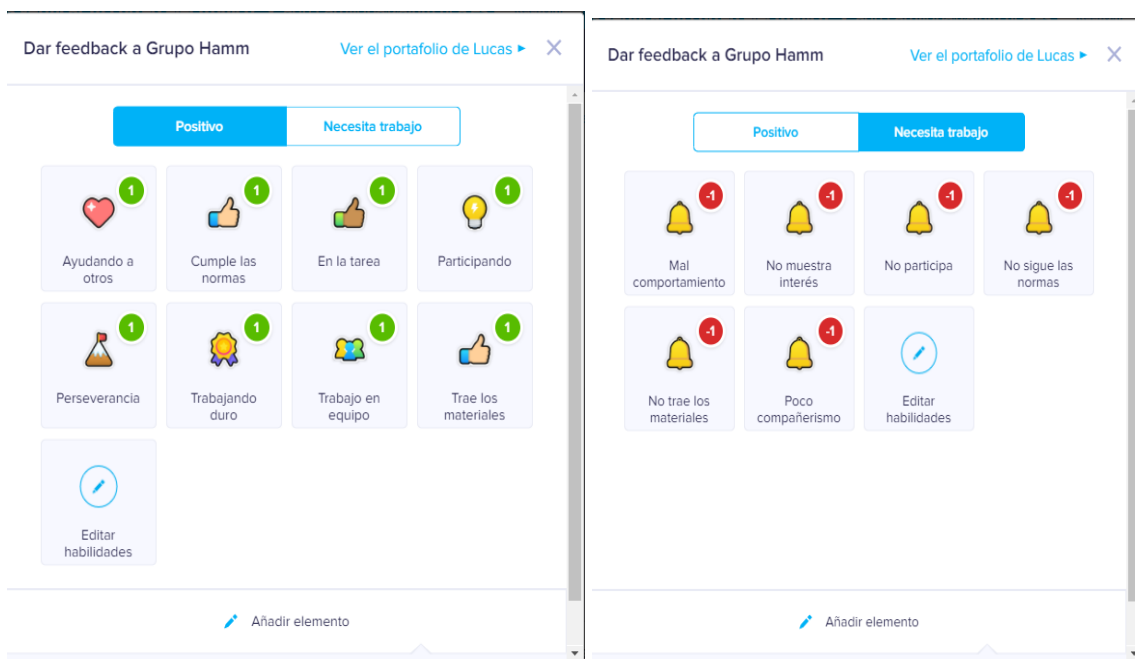
### Anexo I. Vista aérea instalación deportiva exterior.



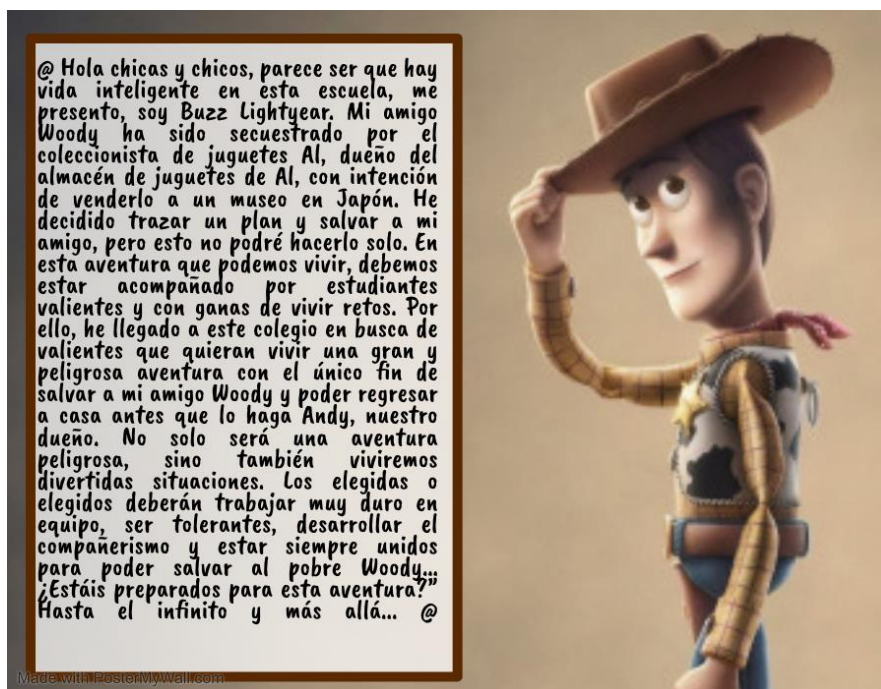
### Anexo II. Información que se proporciona en la aplicación classdojo.



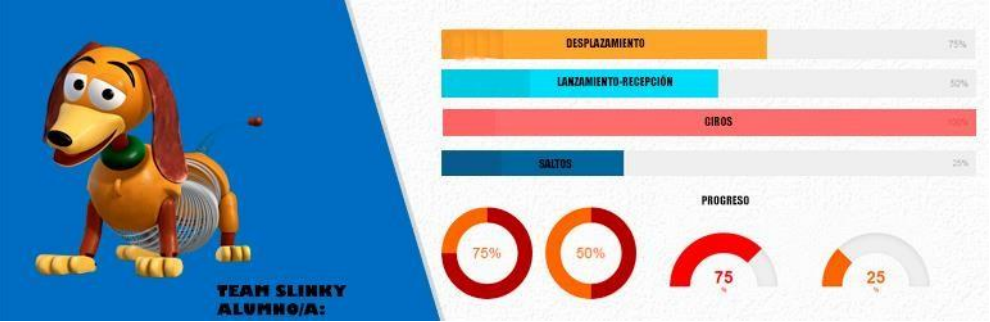
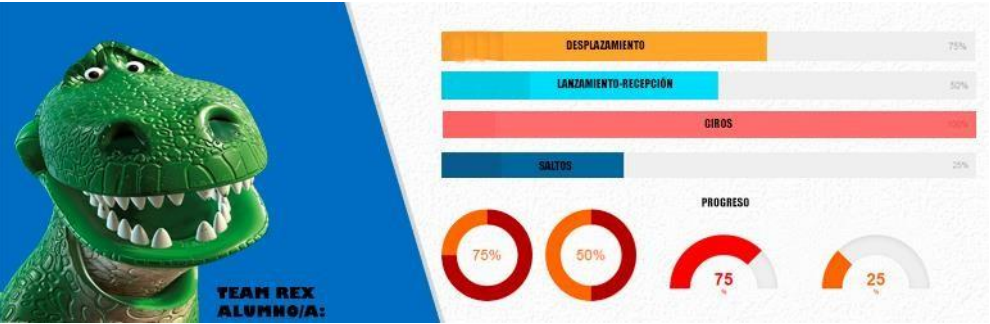
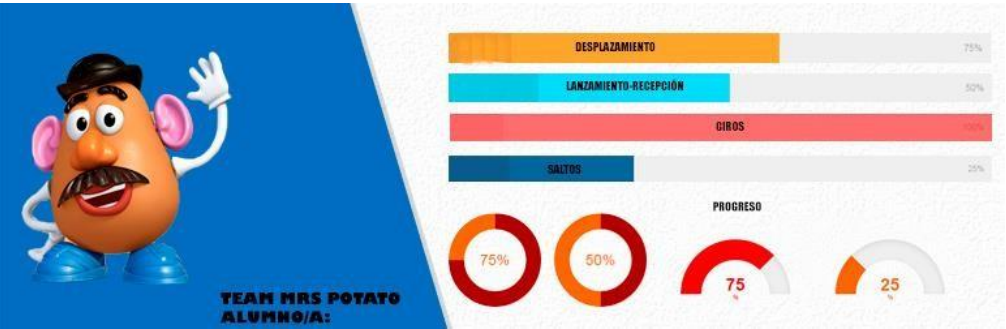
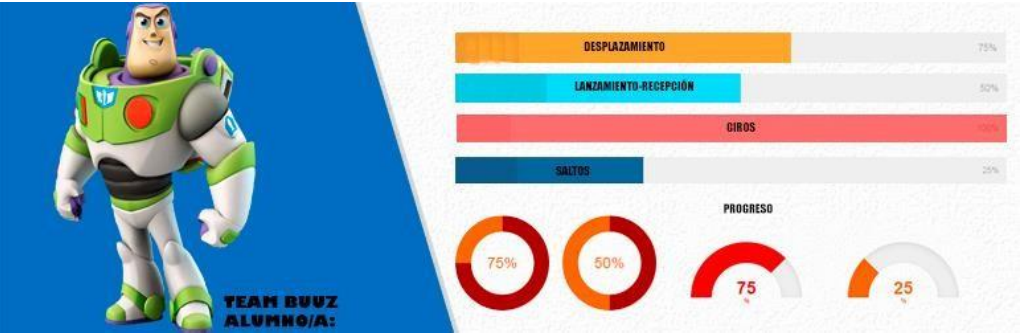




### Anexo III. Carta de presentación dirigida al alumnado.



Anexo IV. Barra de habilidades que tendrá cada estudiante para ver su progreso.



**Anexo V. Insignias de las habilidades motrices que adquiere el alumnado cuando finaliza los niveles.**



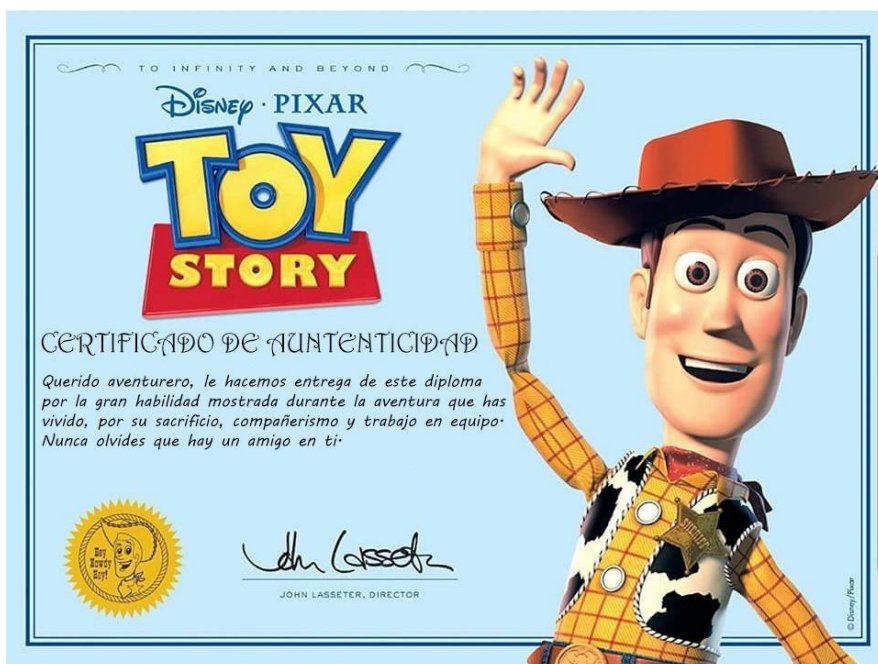
**Anexo VI. Moneda que se otorga en cada sesión como recompensa.**



**Anexo VII. Rúbrica que se evalúa para otorgar las monedas en cada sesión.**

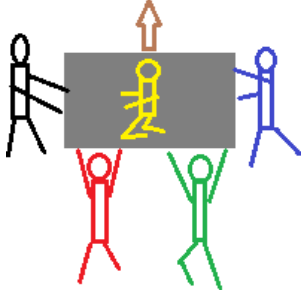

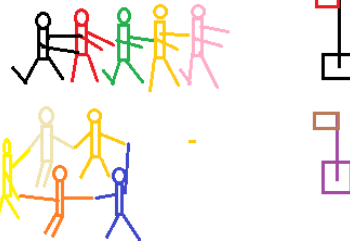
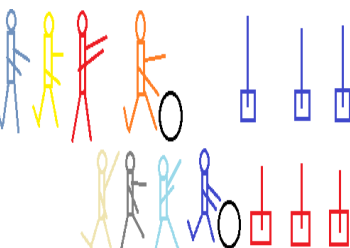
<i>Rúbrica de puntuación de monedas</i>				<i>Nº Sesión:</i>
<i>Nombre alumno/a:</i>				
<b>Objetivo a valorar</b>	<b>Insatisfactorio (1) 1/4</b>	<b>Límite (2) 5/6</b>	<b>Competente (3) 7/8</b>	<b>Excelente (4) 9/10</b>
Objetivo específico de la sesión (Ver en sesiones)	No lo consigue	Lo consigue con ayuda del docente o de los compañeros.	Lo consigue de forma autónoma.	Los consigue y ayuda a conseguirlo a sus compañeros.
Objetivo específico de la sesión (Ver en sesiones)	No lo consigue	Lo consigue con ayuda del docente o de los compañeros.	Lo consigue de forma autónoma.	Los consigue y ayuda a conseguirlo a sus compañeros.
Objetivo específico de la sesión (Ver en sesiones)	No lo consigue	Lo consigue con ayuda del docente o de los compañeros.	Lo consigue de forma autónoma.	Los consigue y ayuda a conseguirlo a sus compañeros.
<b>Observación:</b>				


**Anexo VIII. Diploma que adquiere el alumnado al finalizar la propuesta.**

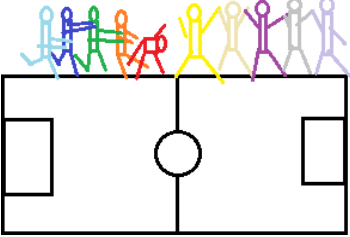


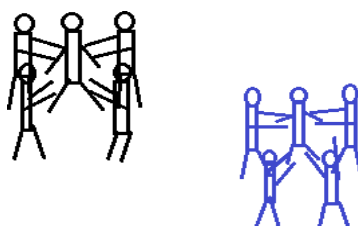
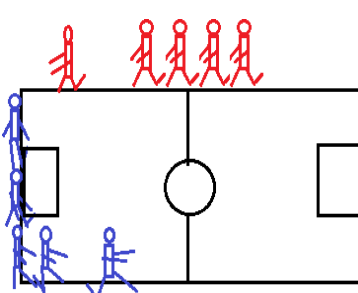
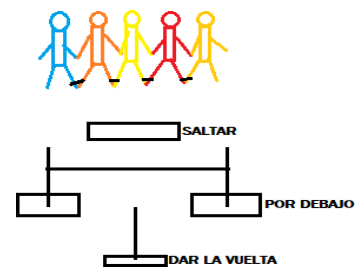

**Anexo IX. Sesiones que se van a llevar a cabo en la UD.**

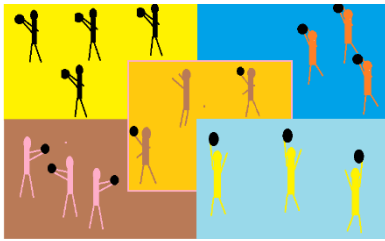
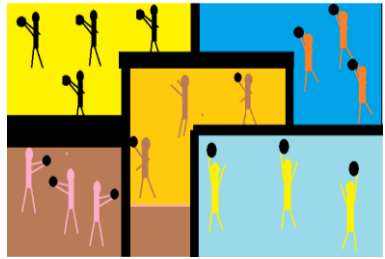

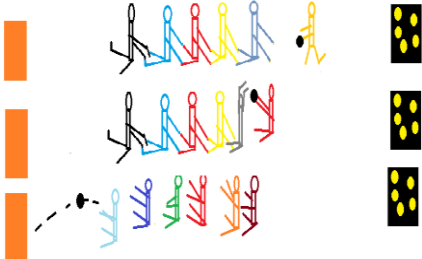


Nivel 1 Habilidad Motriz: Desplazamiento			
N.º Sesión: 1	Título: Ruta hacia los almacenes de juguetes Al	Nivel: Intermedio	Duración: 1 H
<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Fomentar juegos que permitan desarrollar actitudes y valores coeducativos y cooperativos.</li> <li>- Desarrollar la habilidad motriz básica de desplazamientos</li> <li>- Conocer y aplicar estrategias cooperativas.</li> </ul>		<b>Contenidos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- Juegos coeducativos y cooperativos.</li> <li>- Desarrollo de la habilidad motriz de desplazamiento.</li> <li>- Conocimiento de estrategias cooperativas.</li> </ul>	
<b>Material:</b> 5 Colchoneta, bancos, 25 picas, 25 ladrillos, 5 aros.		<b>Instalación:</b> Patio o gimnasio.	
DESARROLLO DE LA SESIÓN		REPRESENTACIÓN GRÁFICA	TIEMPO
<b>INFORMACIÓN INICIAL</b> Presentación de la unidad didáctica al alumnado. Realización evaluación inicial de forma grupal. Explicación del contenido que se va a realizar durante las 9 sesiones. Representación por parte del docente de la historia creada para la gamificación (Lectura de la carta). Composición de grupos y explicación de las recompensas a lo largo de la sesión.			10 min
CALENTAMIENTO	<b>Reto 1- Salimos del cuarto de Andy:</b> 5 grupos. Comenzamos el rescate de Woody y para ello debemos salir del cuarto de Andy. Cada grupo tendrá que llevar a un compañero sobre una colchoneta hasta el punto marcado en la pista. La dinámica de esta actividad consiste en que cada vez que el grupo va llegando al punto marcado se bajará el compañero que esté subido en la colchoneta y se subirá otro, así hasta que todos los integrantes hayan realizado las dos funciones, la de desplazar al compañero en la colchoneta y la función de ser transportado. Debemos mencionar en el cuidado que deben tener en el desplazamiento.		8 min
PARTE PRINCIPAL	<b>Reto 2-Escapamos de Buster:</b> 5 grupos. Los grupos irán cogidos de las manos. El docente delimita un espacio amplio que representa el camino que deben recorrer los grupos para que el perro de Andy no los vea. Para ello, utilizaremos bancos, ladrillos, picas o cualquier material que nos sirva para simular árboles, señales, farolas, etc. Cada grupo tendrá que realizar el recorrido sin soltarse de las manos del compañero. <b>V1-</b> Realizar el corrido en otra forma de desplazamiento como gateando, reptando o deslizándose.		10 min
	<b>Reto 3-Sin que nos vean:</b> 5 grupos. Los grupos se encuentran cerca del almacén de juguetes, para ello deben correr muy rápido para esconderse y que nadie los vea por la calle. Cada equipo tendrá una bandera la cual tendrán que coger cuando el docente de la señal de salida. Estos grupos se desplazarán hasta su bandera, pero deben estar en contacto constante los unos con los otros. Por ello, tendrán que buscar la estrategia que más le convenga para llegar a su bandera antes que los otros grupos y volver para dársela al docente. <b>V1-</b> Realizar el recorrido en otras disposiciones.		7 min
	<b>Reto 4-Lidera la expedición:</b> 5 grupos. Ambientamos que el grupo está cansado de andar durante todo el día para acercarnos a los almacenes de Al y uno de ellos tiene que ir tomando el relevo para liderar al grupo. El primer estudiante de cada grupo lleva un aro rodando a la velocidad que el prefiera. El resto del grupo debe seguirlo sin adelantarse. El recorrido es de un extremo de la pista a otro en el que encontrarán picas para realizar zigzag. Una vez lleguen al lado contrario, el estudiante que portaba el aro se pone al final y el que iba detrás de él se coloca el primero y repetimos la actividad.		10 min

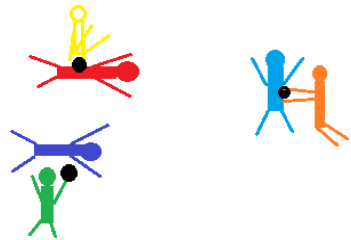
	V1- Realizar el desplazamiento en cucullas.		
VUELTA A LA CALMA	<b>Reto 5- ¡Cuidado!</b> : Los grupos se encuentran cerca de llegar al almacén de juguetes, pero casi son descubiertos cuando un niño pasa muy cerca de ellos. Para no ser descubiertos los grupos deben ir andando por la pista y a la señal del docente deben convertirse en estatuas.		5 min
FEEDBACK FINAL	Comentarios sobre impresiones de la sesión. Entrega de recompensas a cada grupo.		10 min

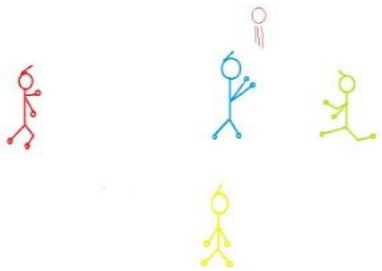
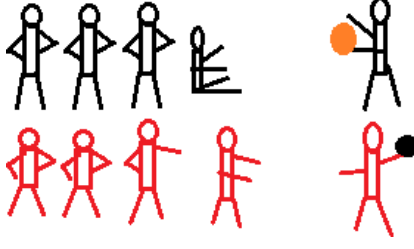
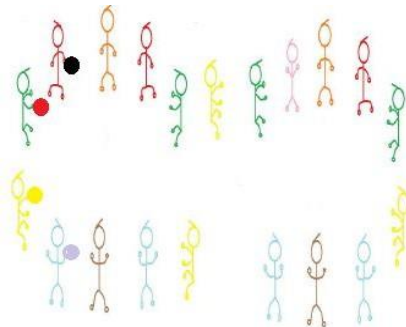
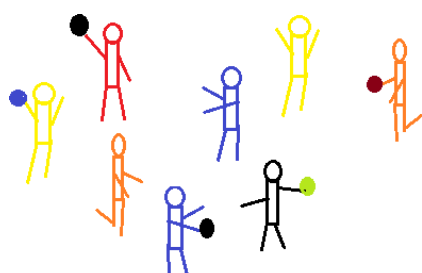
Nivel 1 Habilidad Motriz: Desplazamiento			
N.º Sesión: 2	Título: Ruta hacia los almacenes de juguetes Al	Nivel: Intermedio	Duración: 1 H
<b>Objetivos:</b> -Desarrollar una actitud beneficiosa en las actividades a desarrollar, admitiendo las posibles diferencias en el nivel de destrezas. -Desarrollar la habilidad motriz básica de desplazamientos. -Utilizar formas de desplazamiento poco habituales.		<b>Contenidos:</b> -Desarrollo de una actitud beneficiosa admitiendo las diferencias en el nivel de destrezas. -Desarrollo de la habilidad motriz de desplazamiento. -Utilización de formas de desplazamiento poco habituales.	
<b>Material:</b> 25 Conos, 5 pelotas, 20 pañuelos y material para obstáculos.		<b>Instalación:</b> Patio o gimnasio.	
DESARROLLO DE LA SESIÓN		REPRESENTACIÓN GRÁFICA	TIEMPO
<b>INFORMACIÓN INICIAL</b> Se informa al alumnado sobre la sesión que vamos a trabajar en el día de hoy. Recapitulamos donde dejamos la historia en la anterior sesión y recordamos los puntos que tiene cada grupo. Explicación de los ítems a alcanzar para adquirir monedas.			5 min
CALENTAMIENTO	<b>Reto 1-Cruzamos hacia el almacén de Al:</b> 5 grupos. Nos encontramos frente a los almacenes Al. Para cruzar debemos ocultarnos de los coches. para ello todos deben ponerse en la cabeza un cono simulando estar ocultos. En fila, deben recorrer las líneas del campo y cuando se crucen con otros grupos tendrán que pasar por debajo, por al lado de los compañeros o buscando formas de pasar sin salirse de las líneas. Además, el docente dará una señal y los grupos deben convertirse en estatua como en la película. <b>V1-</b> Igual, pero corriendo hacia atrás, gateando, reptando. Cada color de línea significa un desplazamiento diferente.		8 min

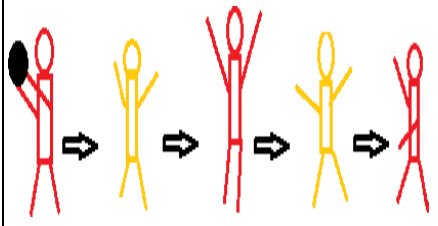
PARTE PRINCIPAL	<p><b>Reto 2-Abrimos la puerta:</b> Llegamos al almacén de Al, pero no podemos abrir la puerta porque el sensor no nos detecta. Para ello, simularemos ser carritos. 5 grupos, uno de los integrantes debe dejarse coger por el resto y tendrá una pelota. El resto entrecruzan sus manos dos a dos mediante agarres que les serán mostrado previamente. Los grupos se desplazan hacia el lugar marcado. El integrante del centro tendrá una pelota y lanzándola debe intentar tirar unos conos que se ha colocado en cada zona. Cada grupo debe cambiar el integrante del centro cada vez que llegue a la zona marcada.</p> <p><b>V1-</b> La persona que va arriba utiliza una pelota de goma espuma para desestabilizar a los contrarios. El objetivo ahora es llegar a la meta antes que el resto de los grupos. Una vez que se llega a la meta se cambia el alumno del centro.</p>		10 min
	<p><b>Reto 3-Recorremos la tienda:</b> El grupo se encuentra en la tienda donde creen tener secuestrado a Woody. Su objetivo es recorrer la tienda para encontrarlo. Para ello, 5 grupos distribuidos en fila por las líneas de la pista. Nombran un líder de cada grupo que se coloca el último. A la señal del docente, el primero de cada grupo tiene que correr hasta alcanzar al grupo de delante, así hasta que el capitán se encuentre el primero de la nueva fila creada. Los integrantes de otros grupos, que se encuentran detrás de este, deben evitar que alcance al grupo de delante que está persiguiendo, posicionándose por delante de él sin descomponerse la fila.</p>		10 min
	<p><b>Reto 4-Accidente de canicas:</b> La expedición ha sufrido un choque con un bidón de canicas y todas están tiradas en el suelo, así que el grupo debe huir. 5 grupos. Todos los integrantes se deben atar el tobillo con los compañeros mediante un pañuelo. Seguidamente, el docente mostrará un camino lleno de obstáculos que habrá que sortear (pasar por encima, saltar, pasar por debajo...).</p> <p><b>V1-</b> Tapar los ojos de los jugadores a excepción del primero que puede así guiar con palabras a sus cómplices.</p>		10 min
VUELTA A LA CALMA	<p><b>Reto 5-Nos metemos en el maletín de Al:</b> Hemos encontrado el despacho de Al, pero no está Woody. Los grupos deben meterse en su maleta sin que nos vea y esperar llegar hasta Woody. 5 grupos. Se elige una persona de cada grupo, se tapa los ojos con el pañuelo. Este debe hacer el recorrido en cuadrupedia entre los compañeros que están sentados. Cuando uno de ellos esté a punto de ser visto por Al (chocar con los que están sentados) deberán decir "pi, pi, pi", a modo de radar, para que el compañero varíe su dirección y no choque.</p>		7 min
FEEDBACK FINAL	Comentarios sobre impresiones de la sesión. Entrega de recompensas a cada grupo, revisión del progreso y entrega de la primera insignia de la habilidad de desplazamiento.		10 min

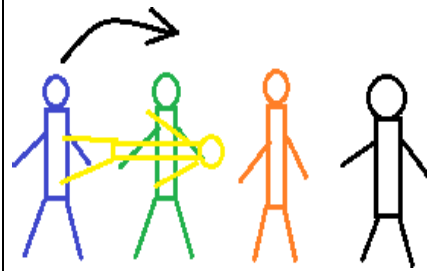
Nivel 2 Habilidad Motriz: Lanzamiento-Recepción			
N.º Sesión: 3	Título: El malvado emperador Zurg	Nivel: Intermedio	Duración: 1 H
<b>Objetivos:</b> -Conocer y desarrollar las habilidades básicas en bote, lanzamiento y recepción -Ser capaz de lanzar y recepcionar objetos en distintas distancias, situaciones y posiciones. -Desarrollar una responsabilidad individual y grupal mostrando respeto hacia los compañeros		<b>Contenidos:</b> -Conocimiento y desarrollo de habilidades básicas en bote, lanzamiento y recepción. -Control y lanzamientos de objetos en distintas distancia, situaciones y posiciones. -Desarrollo de una responsabilidad individual y grupal mostrando respeto hacia los compañeros.	
<b>Material:</b> 30 Pelotas, 8 colchonetas, 10 cajas.		<b>Instalación:</b> Patio o gimnasio.	
DESARROLLO DE LA SESIÓN		REPRESENTACIÓN GRÁFICA	TIEMPO
<b>INFORMACIÓN INICIAL</b> Se informa al alumnado sobre la sesión que vamos a trabajar en el día de hoy en el que comenzamos un nuevo nivel. Recapitulamos donde dejamos la historia en la anterior sesión y recordamos los puntos que tiene cada grupo. Explicación de los ítems a alcanzar para adquirir monedas.			5 min
CALENTAMIENTO	<b>Reto 1-La aparición de Zurg:</b> El grupo sale del coche de Al en busca de Woody, pero aparece Zurg con su arma de bolas para derrotar a la expedición. Para ello, el campo se dividirá en 5 zonas, una para cada grupo. El objetivo de los grupos antes de que se acabe el tiempo es tener el menor número de pelota en su zona para ello tendrán que lanzar las pelotas que se encuentran en su campo hacia la zona de los contrarios, evitando así que Zurg se acerque a su terreno.		8 min
PARTE PRINCIPAL	<b>Reto 2-La fortaleza de la expedición:</b> Zurg contraataca a los grupos lanzando muchas bolas para intentar vencerlos. Los grupos realizarán el mismo objetivo que el juego anterior, intentar lanzar las pelotas que se encuentren en su campo, pero colocarán una colchoneta vertical en su zona. De esta manera, los grupos se protegen de los lanzamientos de Zurg, además de crear incertidumbre. <b>V1-Lanzamientos con la mano menos hábil.</b>		10 min
	<b>Reto 3-La bomba del grupo:</b> La expedición se lanza al ataque y para ello prepara una bomba. Por grupos, uno la quedará en medio y el resto formará un círculo. La persona del centro contará hasta 10 y el resto debe pasarse la bomba lo más rápido posible para evitar que le explote. Al estudiante que le explote cuando la cuenta atrás haya finalizado, pasará al centro y se iniciará de nuevo el juego.		10 min
	<b>Reto 4-Deshazte de la bomba:</b> La expedición quiere dejar atrás a Zurg obstaculizándole el paso. Para ello, depositarán una bomba en la entrada del ascensor. 5 grupos, todos en fila y sentados El último de la fila deberá levantarse para coger un balón que estará situado en una caja que se encuentra en una zona delimitada detrás de la fila. Este deberá volver a su sitio botando la pelota y pasar el balón por encima de su cabeza al compañero que se encuentra delante de él. Así hasta llegar al primero de la fila. El integrante que se encuentre en primer lugar debe lanzar la pelota hacia una caja a tres metros de distancia e intentar que caiga en el interior. Este deberá levantarse, correr hacia la caja de atrás de la fila, coger otra pelota, botar y pasarla por encima de sus cabezas hasta llegar al primero. Repetir la acción todos los integrantes del grupo.		10 min

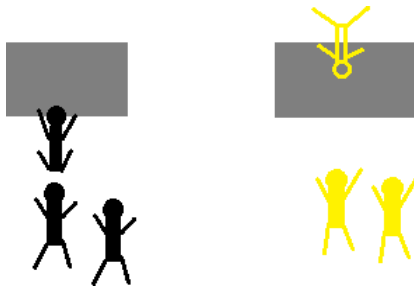
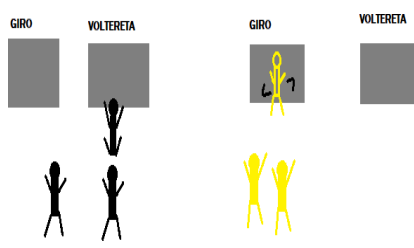
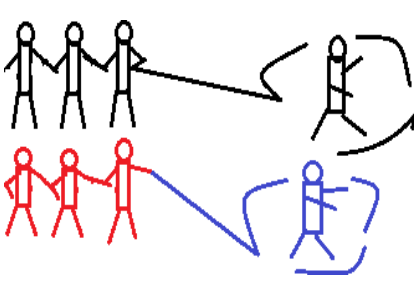
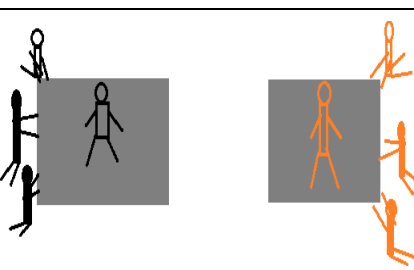


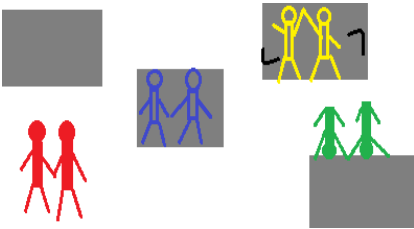
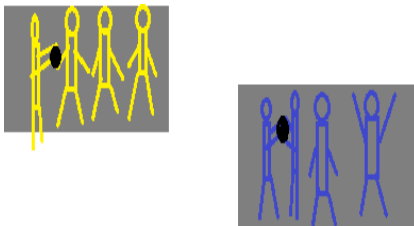

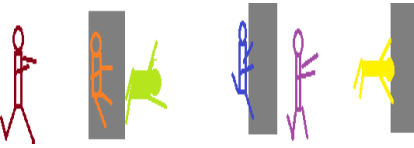
VUELTA A LA CALMA	<p><b>Reto 5-Tomamos un descanso:</b> La expedición se encuentra muy cansada, tras vencer momentáneamente a Zurg. Por parejas, uno se coloca boca abajo, el otro a su lado con una pelota. El que está arriba le realizará un masaje a su compañero utilizando la pelota. Después cambiarán de rol.</p>		7 min
FEEDBACK FINAL	Comentarios sobre impresiones de la sesión. Entrega de recompensas a cada grupo y revisión del progreso.		10 min

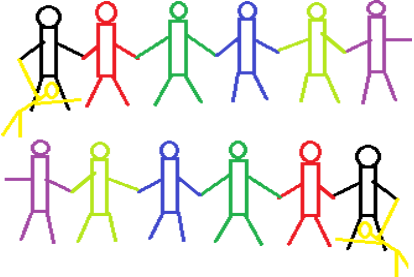
Nivel 2 Habilidad Motriz: Lanzamiento-Recepción			
N.º Sesión: 4	Título: El malvado emperador Zurg	Nivel: Intermedio	Duración: 1 H
<b>Objetivos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>·Desarrollar la habilidad motriz básica de lanzamiento-recepción.</li> <li>·Fomentar actitudes de colaboración.</li> <li>·Conocer las distintas formas más habituales de lanzar y recibir un objeto.</li> </ul>		<b>Contenidos:</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>-Desarrollo de la habilidad motriz básica de lanzamiento-recepción.</li> <li>-Fomento de actitudes de colaboración</li> <li>-Conocimiento de las formas más habituales de lanzar y recibir un objeto.</li> </ul>	
<b>Material:</b> 25 Pelotas		<b>Instalación:</b> Patio o gimnasio.	
DESARROLLO DE LA SESIÓN		REPRESENTACIÓN GRÁFICA	TIEMPO
<b>INFORMACIÓN INICIAL</b> Se informa al alumnado sobre la sesión que vamos a trabajar en el día de hoy. Recapitulamos donde dejamos la historia en la anterior sesión y recordamos los puntos que tiene cada grupo. Explicación de los ítems a alcanzar para adquirir monedas.			5 min
CALENTAMIENTO	<b>Reto 1-Subimos sin ascensor:</b> Tras ganar momentáneamente la guerra contra Zurg, los grupos ven que Al se encuentra en el último piso del edificio, pero el ascensor no funciona. Para ello, cada grupo tendrá un globo. El objetivo que tienen es que cada vez que consigan golpear 10 veces el globo sin que caiga al suelo subirán un piso del edificio. Un mismo integrante no puede dar dos veces seguidas al globo. <b>V1-Lazar y golpear el globo con la mano menos hábil.</b>		8 min
PARTE PRINCIPAL	<b>Reto 2- ¿Encontramos a Woody?:</b> La expedición llega al último piso, pero se encuentra con la reja bloqueada para acceder a la casa. Para desbloquear la reja, nos colocaremos por grupos, en fila. El primero de la fila se dará la vuelta y mirará a su grupo y tendrá un balón. Tendrá que pasarla al siguiente de la fila, este se la devolverá y se sentará, así sucesivamente con todo el grupo. Una vez llegue al último realizamos el mismo recorrido, pero al revés, levantándonos. <b>V1-Pasar con la mano menos hábil o botando el balón.</b>		10 min
	<b>Reto 3-Perseguimos a Al:</b> La expedición consigue entrar en la casa, pero ven que Al se acaba de ir con Woody. Para ello, los grupos iniciarán una persecución para evitar que Al huya. 5 equipos colocados en el mismo círculo alternando compañeros y adversarios. Cada equipo con una pelota de distinto color. A la señal, se pasarán las pelotas entre compañeros, tratando de adelantar su pelota a la del resto para conseguir descender más rápidamente en el ascensor y capturar a Al. <b>V1-Realizar la actividad sentados.</b> <b>V2-Cambiar sentido desplazamiento de la pelota.</b>		10 min
	<b>Reto 4-Derrotamos a Zurg:</b> La expedición cuando se encontraba a punto de rescatar a Woody de las garras de Al, se encuentra con la aparición de nuevo de Zurg. Los 5 grupos, se dividen por el terreno, cada uno con petos de diferente color, y con la pelota del color de su peto. Cada grupo se pasa el balón tratando de dar a algún adversario, que, si es tocado, se sentará (pudiendo jugar sentado). Los grupos lucharán atacando y esquivando los golpes. El juego acabará cuando solo quede un estudiante en pie.		10 min


	<b>V1-</b> Todos jugando sentados. <b>V2-</b> Lanzar o recepcionar con la mano menos hábil.		
<b>VUELTA A LA CALMA</b>	<b>Reto 5-Viaje tras Al:</b> Una vez hemos derrotado a Zurg comenzamos un viaje siguiendo a Al que se dispone a mandar a Woody a Japón. Los grupos, con un balón y separados unos 2 metros entre sí. El nº 1 de cada grupo lanza el balón al nº 2, éste al nº 3 y así sucesivamente. Una vez llega al último integrante este realiza el recorrido de pasar el balón cambiando de sentido. <b>V1-</b> Pasar el balón con la mano menos hábil.		7 min
<b>FEEDBACK FINAL</b>	Comentarios sobre impresiones de la sesión. Entrega de recompensas a cada grupo y revisión del progreso. Entrega final de la insignia de la habilidad de lanzamiento-recepción.		10 min

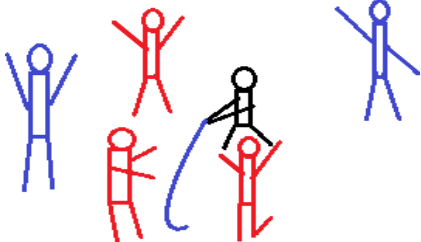
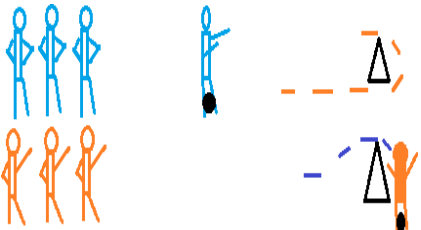
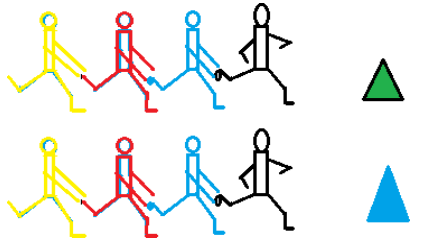
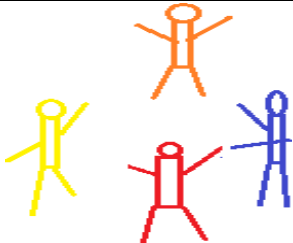
<b>Nivel 3 Habilidad Motriz: Giros</b>			
<b>N.º Sesión:</b> 5	<b>Título:</b> Perseguimos al ladrón de juguetes	<b>Nivel:</b> Intermedio	<b>Duración:</b> 1 H
<b>Objetivos:</b> -Desarrollar la habilidad motriz básica de giros. -Cooperar con los compañeros de forma activa y respetuosa con el fin de lograr los objetivos planteados en los retos. -Experimentar nuevas posibilidades de movimiento.		<b>Contenidos:</b> -Desarrollo de la habilidad motriz básica de giros. -Cooperación con los compañeros de forma activa y respetuosa con el fin de lograr los objetivos planteados en los retos. -Experimentación de nuevas posibilidades de movimiento.	
<b>Material:</b> 10 Colchonetas y 10 cuerdas.		<b>Instalación:</b> Patio o gimnasio.	
DESARROLLO DE LA SESIÓN		REPRESENTACIÓN GRÁFICA	TIEMPO
<b>INFORMACIÓN INICIAL</b> Se informa al alumnado sobre la sesión que vamos a trabajar en el día de hoy en la que iniciamos un nuevo nivel. Recapitulamos donde dejamos la historia en la anterior sesión y recordamos los puntos que tiene cada grupo. Explicación de los ítems a alcanzar para adquirir monedas.			5 min
<b>CALENTAMIENTO</b>	<b>Reto 1-El troncoche:</b> La expedición se encuentra conduciendo un coche con el fin de perseguir el vehículo en el que se encuentra Woody. Para ello, 5 grupos, colocados boca-abajo uno al lado de otro. Un integrante se tumba perpendicularmente sobre las espaldas de sus compañeros, estos comienzan a rodar en la misma dirección procurando que no se caiga su compañero. Cuando este haya pasado sobre todo su grupo se coloca en el último lugar. A continuación, el primer integrante que haya quedado en la parte izquierda realiza la misma acción. La acción es repetida por todos los integrantes hasta llegar a la línea marcada por el docente.		8 min

PARTE PRINCIPAL	<p><b>Reto 2-Llegamos al aeropuerto:</b> La expedición ha llegado al aeropuerto y ven como la maleta en la que se encuentra Woody está facturada. Para seguir la maleta debemos subirnos a la cinta transportadora. 5 grupos, en fila detrás de una línea y enfrente una colchoneta. Cada grupo realizará relevos teniendo que salir, correr hacia la colchoneta, hacer el rodillo en ella y volver corriendo para dar el relevo a su compañero.</p> <p><b>V1-Variar la forma de desplazamiento y de giro.</b></p>		10 min
	<p><b>Reto 3-La expedición se divide:</b> Los grupos se encuentran dentro de la cinta transportadora, pero tienen un problema y es que hay dos maletas iguales y toman distintos caminos. Para ello, los 5 grupos se pondrán en fila y enfrente de ellos se encontrarán dos colchonetas, una colchoneta en la que tendrán que realizar un giro a modo de rodillo o girando en eje longitudinal y en la otra colchoneta tendrán que hacer una voltereta girando en eje transversal. Libre elección del alumnado.</p>		10 min
	<p><b>Reto 4-En peligro:</b> La expedición se ha separado y algunos están a punto de caerse desde una gran altura. La otra parte de la expedición va en su ayuda. Para ello, 5 grupos con uno con dos cuerdas. Un integrante se sujeta a la cintura la cuerda y da vueltas sobre sí mismo enrollándose la cuerda. El resto de los compañeros deben, únicamente, sujetar la cuerda. A la señal de la persona que está enrollada, comenzará a dar vueltas lo más rápido que pueda para desenrollarse la cuerda, teniendo los otros compañeros que tensar mínimamente la cuerda. Si observamos un mínimo peligro, la función de los compañeros únicamente será aguantar la cuerda. Cambio de rol.</p>		10 min
VUELTA A LA CALMA	<p><b>Reto 5-Todos unidos:</b> El grupo se encuentra a salvo de caerse y ven que la maleta donde se encuentra Woody está cerca, pero deben esquivar las maletas que se encuentran entre ellos. 5 grupos, cada grupo cuenta con una colchoneta y se enrolla a un estudiante dentro de ella y después se le desenrolla. Cambio de rol.</p>		7 min
FEEDBACK FINAL	Comentarios sobre impresiones de la sesión. Entrega de recompensas a cada grupo y revisión del progreso.		10 min

Nivel 3 Habilidad Motriz: Giros			
N.º Sesión: 6	Título: Perseguimos al ladrón de juguetes	Nivel: Intermedio	Duración: 1 H
<b>Objetivos:</b> -Desarrollar la habilidad motriz básica de giros. -Apreciar el juego como medio de relación con los compañeros. -Ser capaz de hacer giros sobre el eje transversal y longitudinal.		<b>Contenidos:</b> -Desarrollo de la habilidad motriz básica de giros. -Apreciación del juego como medio de relación con los compañeros. -Capacidad de hacer giros sobre el eje transversal y longitudinal.	
<b>Material:</b> 25 Colchonetas, 25 pelotas y 5 conjunto de bolos.		<b>Instalación:</b> Patio o gimnasio.	
DESARROLLO DE LA SESIÓN		REPRESENTACIÓN GRÁFICA	TIEMPO
<b>INFORMACIÓN INICIAL</b> Se informa al alumnado sobre la sesión que vamos a trabajar en el día de hoy. Recapitulamos donde dejamos la historia en la anterior sesión y recordamos los puntos que tiene cada grupo. Explicación de los ítems a alcanzar para adquirir monedas.			5 min
CALENTAMIENTO	<b>Reto 1-Llegamos a la maleta:</b> La expedición está llegando a la maleta para salvar a Woody. Para ello, en parejas, a la largo del terreno se distribuyen colchonetas. Cada pareja deberá desplazarse, agarrados de la mano, por la pista y al llegar a cada una de las colchonetas que se encuentran distribuidas deben realizar cualquier tipo de giro que hayamos practicado o que conozcan sin poder soltarse de la mano. El giro que ha realizado la pareja previa en una colchoneta no puede ser repetido por la siguiente pareja.		8 min
PARTE PRINCIPAL	<b>Reto 2-Apunto de coger a Woody:</b> La expedición abre la maleta donde se encuentra Woody, pero el capataz los empuja a todos evitando que se lo lleven. El grupo debe contraatacar. Para ello, 5 grupos tumbados con una distancia de 1 metro entre sí en las colchonetas puesta a lo largo del terreno. Cuando se dé la señal el 1º de la fila cogerá el balón y mediante un giro se lo pasará al siguiente, así hasta que el balón llegue al otro extremo. Los integrantes de cada equipo deberán reflexionar cual es el giro más correcto para realizar el pase a su compañero y ganar el mayor tiempo posible. <b>V1.</b> Realizar el pase con distintas partes.		10 min
	<b>Reto 3-Pelea con el capataz:</b> El grupo contraataca para salvar a Woody. Para ello, 5 grupos deberán realizar un recorrido en el que saldrán corriendo, realizarán una voltereta en la colchoneta, seguidamente un giro a su elección para finalmente coger una pelota y tirar unos bolos puestos al final de la pista. Cuanto más bolos se tiren más daño se hará al capataz.		10 min
	<b>Reto 4-Vencemos al capataz:</b> Antes de comenzar se le explicará al alumnado la técnica de realizar volteretas para evitar lesiones o una mala ejecución, así como una práctica previa antes de realizar el reto. La expedición se une completamente y corren para vencer al capataz que se ve acorralado. 5 grupos, en filas, realizan un circuito. Este consta de una 1ª parte donde los integrantes deben realizar giros en los que su cuerpo debe estar tocando el suelo. En la 2ª parte, ejecutarán giros donde solo puede estar en contacto los pies con el suelo. En la 3ª parte realizarán volteretas hacia delante tantas como sean necesarios a lo largo de las colchonetas grandes. Por último, en la parte final		10 min

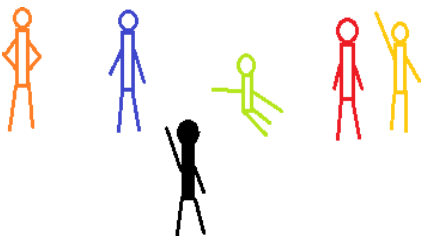
	ejecutarán volteretas de espaldas tantas como sean necesarios para superar la colchoneta.		
VUELTA A LA CALMA	<p><b>Reto 5-Unidos:</b> La expedición se encuentra por fin con Woody y estos se abrazan para celebrarlo. 5 grupos. Todos los integrantes se agarran de las manos con los brazos estirados. El jugador de un extremo apoya la otra mano en la pared. El del otro extremo comienza a pasar por debajo del brazo de cada integrante hasta que llegue al que tiene apoyada la mano en la pared. Todos deben hacer lo mismo. Una vez que hayan llegado y quede formado una especie de caracol, realizarán el recorrido a la inversa.</p> <p><b>V1.</b> Realizar distintos giros</p>		7 min
FEEDBACK FINAL	Comentarios sobre impresiones de la sesión. Entrega de recompensas a cada grupo, revisión del progreso y entrega de la insignia de la habilidad de giro.		10 min

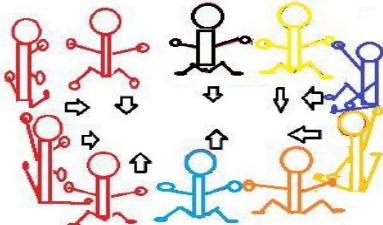
Nivel 4 Habilidad Motriz: Salto			
N.º Sesión: 7	Título: Volvamos a casa	Nivel: Intermedio	Duración: 1 H
<b>Objetivos:</b> -Desarrollar la habilidad motriz básica de saltos. -Fomentar la colaboración en grupo. -Experimentar diferentes tipos de saltos.		<b>Contenidos:</b> -Desarrollo de la habilidad motriz básica de saltos. -Fomentación de la colaboración en grupo. -Experimentación de los diferentes tipos de salto.	
<b>Material:</b> 30 Aros, 5 cuerdas, 5 conos y 25 pelotas.		<b>Instalación:</b> Patio o gimnasio.	
DESARROLLO DE LA SESIÓN		REPRESENTACIÓN GRÁFICA	TIEMPO
<b>INFORMACIÓN INICIAL</b> Se informa al alumnado sobre la sesión que vamos a trabajar en el día de hoy en la que iniciamos un nuevo nivel. Recapitulamos donde dejamos la historia en la anterior sesión y recordamos los puntos que tiene cada grupo. Explicación de los ítems a alcanzar para adquirir monedas.			5 min
CALENTAMIENTO	<p><b>Reto 1- Esto no ha terminado:</b> El grupo junto a Woody se encuentra celebrando el reencuentro, pero uno de los nuevos amigos de Woody no ha conseguido escapar de la maleta y está a punto de subir al avión. 5 grupos. Se situarán aros distribuidos por la pista. Cada grupo de la mano debe ir realizando el recorrido saltando los obstáculos que se encuentra (Aros).</p>		8 min

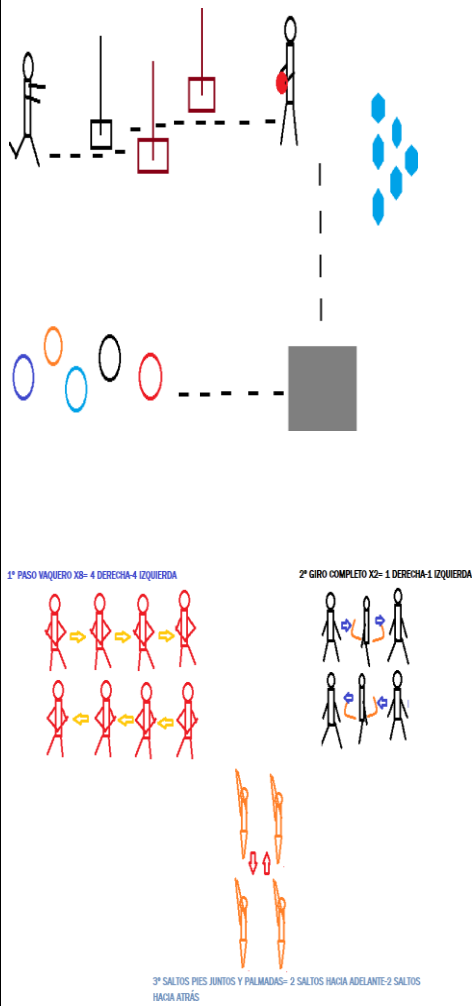
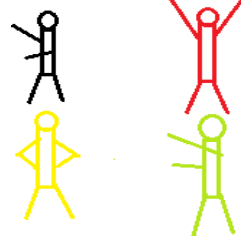
PARTE PRINCIPAL	<p><b>Reto 2-A por Jessie:</b> Jessie se encuentra en la bodega del avión y la expedición corre para salvarla. Se forman 5 grupos y cada grupo se sitúa formando un círculo, excepto una persona que se situará en el centro de su grupo. Éste tendrá una cuerda que la hará girar tocando siempre el suelo, el resto de los integrantes del grupo deben saltar para que no les toque. El integrante que no consiga saltar sin que le toque la cuerda pasa al centro y se cambia por su compañero.</p> <p><b>V1-</b>Desplazándose por la pista.</p>		10 min
	<p><b>Reto 3- Se nos va el avión:</b> La expedición coge un carrito para intentar llegar al avión lo más rápido posible. 5 grupos en fila. El primero saldrá con una pelota entre las piernas saltando en forma de canguro hasta un cono que ha puesto el docente a mitad de la pista. Cada integrante debe realizar el recorrido de ida y vuelta para poder dar el relevo al compañero. Esta acción será repetida por todos los integrantes del grupo.</p> <p><b>V1-</b>Saltar sin balón y a la pata coja.</p>		10 min
	<p><b>Reto 4-Llegamos al avión:</b> La expedición se encuentra al lado del avión, pero deben subir por la bodega que es donde se encuentra Jessie. Para ello, se organizan 5 grupos y se sitúan en fila. El compañero que está detrás de cada integrante debe coger uno de los pies y así deben llegar hacia un cono puesto por el docente y rodearlo, sin que se llegue a soltar la fila.</p> <p><b>V1.</b> Que todos se tapen los ojos y sea un jugador quien guíe.</p>		10 min
VUELTA A LA CALMA	<p><b>Reto 5-Parate:</b> La expedición consigue sacar de la maleta a Jessie, pero cuando se disponen a bajar del avión un trabajador aparece. Por parejas, sin moverse del sitio, uno realizará movimientos o posturas, y el compañero deberá imitarle.</p>		7 min
FEEDBACK FINAL	Comentarios sobre impresiones de la sesión. Entrega de recompensas a cada grupo y revisión del progreso llevado hasta el momento.		10 min

Nivel 4 Habilidad Motriz: Giros			
N.º Sesión: 8	Título: Volvamos a casa	Nivel: Intermedio	Duración: 1 H
<b>Objetivos:</b> -Desarrollar la habilidad motriz básica de saltos. -Lograr un aumento de coordinación en el salto -Coordinar varias posibilidades de desplazamientos con los saltos.		<b>Contenidos:</b> -Desarrollo de la habilidad motriz de saltos. -Adquisición de un aumento de coordinación en el salto. -Coordinación de varias posibilidades de desplazamiento con los saltos.	
Material: 30 aros		Instalación: Patio o gimnasio.	
DESARROLLO DE LA SESIÓN		REPRESENTACIÓN GRÁFICA	TIEMPO
<b>INFORMACIÓN INICIAL</b> Se informa al alumnado sobre la sesión que vamos a trabajar en el día de hoy. Recapitulamos donde dejamos la historia en la anterior sesión y recordamos los puntos que tiene cada grupo. Explicación de los ítems a alcanzar para adquirir monedas.			5 min
CALENTAMIENTO	<b>Reto 1-Salimos del avión:</b> El grupo ya ha rescatado a Jessie, pero el avión ha comenzado a andar y deben salir rápidamente de ahí. Por parejas, uno se la queda y debe agacharse en una línea, el otro compañero debe correr y saltarlo lo máximo que pueda y quedarse quieto en el sitio en el que aterriza Cuando los compañeros que la quedan cuentan hasta 3 saldrán a pillar a su pareja. El resto debe llegar al refugio (delimitado por el docente) dando saltitos pequeños.		8 min
PARTE PRINCIPAL	<b>Reto 2-Nos vamos del aeropuerto:</b> El grupo se encuentra en la pista de aterrizaje y debe salir de ahí antes de ser visto. 5 grupos en fila. El primero de cada fila tendrá que ir hasta el lugar marcado por el docente, saltando siempre dentro del aro. Este tendrá que ir lanzado el aro en distancias que pueda saltarlo para llegar al final. Relevos. <b>V1-</b> Realizarlo con un balón entre las piernas.		10 min
	<b>Reto 3-De camino a casa:</b> A la expedición le urge volver a casa porque Andy está a punto de volver del campamento. 5 grupos en hilera. A un metro de distancia cada integrante. Cuando el docente de la señal, el último de la fila debe hacer zigzag saltando entre los compañeros y posicionarse en primera posición, los demás realizan lo mismo hasta llegar a un límite marcado por el docente. V1-Realizar el salto de espalda, con una pierna, lateral, etc.		10 min
	<b>Reto 4-Llega Andy:</b> La expedición ha llegado por fin a casa sanos y salvos y con nuevos compañeros. Nada más llegar se dan cuenta que el coche de la familia ha llegado y deben ocupar rápidamente sus posiciones. Con aros esparcidos por el suelo, el alumnado se distribuye por el espacio y se tendrá que desplazar en diversas formas. Cuando el docente diga “que viene Andy” todos tendrán que ir saltando hacia un aro. <b>V1-</b> Saltar en diversas formas <b>V2-</b> Desplazarse por el espacio saltando con las piernas juntas.		10 min



<b>VUELTA A LA CALMA</b>	<b>Reto 5-La foto de familia:</b> Andy encuentra a sus juguetes de siempre y a los nuevos por sorpresa. Como recuerdo pone a todos sus juguetes en la cama y le hace una foto para el recuerdo. 5 grupos, uno hace de fotógrafo y otro de jefe. Cada integrante elige una postura a adoptar. El fotógrafo mira la posición de cada uno y se vuelve de espaldas. El jefe debe cambiar la posición de algunos de los integrantes y el fotógrafo debe girarse y encontrar las diferencias con respecto a la posición inicial.		7 min
<b>FEEDBACK FINAL</b>	Comentarios sobre impresiones de la sesión. Entrega de recompensas a cada grupo, revisión del progreso y entrega de la insignia final de la habilidad de saltos.		10 min

Nivel 5 Habilidad Motriz			
N.º Sesión: 9	Título: Celebramos la unión de todos	Nivel: Intermedio	Duración: 1 H
<b>Objetivos:</b> -Trabajar las habilidades motrices básicas de forma general. -Mejorar la coordinación general de los estudiantes. -Mostrar autonomía y confianza en las actividades planteadas.		<b>Contenidos:</b> -Trabajo de las habilidades motrices básicas de forma general. -Mejora de la coordinación general de los estudiantes. -Manifestación de autonomía y confianza en las actividades planteadas.	
<b>Material:</b> 6 Ladrillos, 6 picas, 2 conjuntos de bolos, pelotas, 2 colchonetas, 8 aros y equipo de sonido.		<b>Instalación:</b> Patio o gimnasio.	
DESARROLLO DE LA SESIÓN		REPRESENTACIÓN GRÁFICA	TIEMPO
<b>INFORMACIÓN INICIAL</b> Se informa al alumnado sobre la sesión que vamos a trabajar en el día de hoy. Recapitulamos donde dejamos la historia en la anterior sesión y recordamos los puntos que tiene cada grupo. En esta sesión finalizamos la historia y entregamos los diplomas a cada estudiante. Explicación de los ítems a alcanzar para adquirir monedas.			5 min
<b>CALENTAMIENTO</b>	<b>Reto 1-Somos una pña:</b> Grupos de 5. Nos sentamos cada grupo separados y nos agarramos de la mano. El docente dará una señal y todos los grupos tienen que levantarse sin soltarse y llegar a la línea de meta. <b>V1-</b> Realizar un circuito. <b>V2-</b> Diferentes formas de desplazamiento (pata coja, cuclillas...).		8 min

PARTE PRINCIPAL	<p><b>Reto 2-Círculo final:</b> A modo de conclusión del trabajo realizado sobre habilidades motrices, el docente organizará dos circuitos iguales compuesta de 4 fases en el que cada una de esas fases engloba una habilidad motriz ya trabajada. La 1º fase consiste en realizar un desplazamiento haciendo zigzag hasta la zona marcada por el docente. Seguidamente, en la 2º fase, el alumnado deberá ejecutar la habilidad de lanzamiento y recepción. Para ello, una vez que llegue al punto marcado por el docente, este le lanzará una pelota que deberán recepcionar y lanzar hacia los bolos que se han colocado previamente. Una vez ejecutado el lanzamiento, el estudiante corre hasta la 3º fase en la que se encuentra una colchoneta en la que realizará una voltereta y un giro a elegir. Por último, en la 4º y última fase el alumnado se desplazará hasta un camino alternos de aros que tendrá que realizar saltando.</p> <p><b>Reto 3-Baile Toy Story:</b> La clase al completo realizará un baile final de clausura del proyecto que se ha llevado a cabo. Para ello, con la canción de Toy Story el alumnado realizará unos sencillo pasos de bailes con los que se pretende trabajar las habilidades motrices de desplazamiento, giros y saltos. Primeramente, el docente les explicará los pasos y luego todos juntos lo ensayarán y ejecutarán por sí solos. El 1º paso para realizar por los estudiantes es desplazarse hacia los lados imitando a un vaquero agarrándose su imaginaria correa. Para ello, darán 4 pasos hacia la derecha y 4 pasos hacia la izquierda. El 2º paso para realizar es que una vez se ha vuelto a la posición inicial el alumnado ejecutará dos giros de 360º grados uno hacia la izquierda y otro hacia la derecha. El 3º y último paso de la coreografía abarca el salto. El alumnado deberá realizar dos saltos con las piernas juntas hacia adelante dando palmadas y otros dos pasos hacia atrás, también dando palmadas. El tema musical que usaremos lo podemos encontrar en el siguiente link <a href="https://www.youtube.com/watch?v=qgouK-swNug">https://www.youtube.com/watch?v=qgouK-swNug</a></p>		15 min
VUELTA A LA CALMA	<p><b>Reto 4-No te rías:</b> Como juego para acabar la sesión y volver a la calma, el alumnado realizará una actividad por pareja en la que uno debe hacer reír al otro. Está permitido los gestos, muecas y sonidos. Si se ríe, cambio de rol.</p>		7 min
FEEDBACK FINAL	Comentarios sobre impresiones de la sesión. Entrega de recompensas a cada grupo, revisión del progreso final, entrega de diplomas y despedida por la finalización de los retos realizados.		15 min

**Anexo X. Evaluación inicial para el alumnado de forma oral.**

<b>EVALUACIÓN INICIAL HABILIDADES MOTRICES BÁSICAS</b>
<b>1º- ¿Sabes que son las habilidades motrices básicas?</b>
<b>2º- Enumera los diferentes tipos de habilidades que existen</b>
<b>3º- ¿Qué tipos de desplazamiento conoces?</b>
<b>4º- ¿Puedes girar de diferentes formas? Nombra dos tipos de giros</b>
<b>5º- Dime si conoces los distintos saltos que podemos realizar en algunos juegos?</b>
<b>6º- Nombra un juego en el que se trabaje el lanzamiento-recepción</b>
<b>7º- Reptar, gatear, andar en cuclillas ¿Son diferentes tipos de desplazamiento?</b>

**Anexo XI. Rúbrica final con la que será evaluada el alumnado.**

<b>Alumno/a</b>	<b>En vías de adquisición (1)</b>	<b>Adquirido (2)</b>	<b>Avanzado (3)</b>	<b>Excelente (4)</b>
<b>Participar de forma autónoma y eficiente en la propuesta de gamificación diseñada.</b>	No participa de forma autónoma y eficiente en la propuesta de gamificación diseñada.	En algunas ocasiones participa de forma autónoma y eficiente en la propuesta de gamificación diseñada.	Generalmente participa de forma autónoma y eficiente en la propuesta de gamificación diseñada.	Siempre logra participar de forma autónoma y eficiente en la propuesta de gamificación diseñada.
<b>Desarrollar la coordinación dinámica general a través de habilidades motrices básicas.</b>	No desarrolla la coordinación dinámica general a través de habilidades motrices básicas.	En algunas ocasiones desarrolla la coordinación dinámica general a través de habilidades motrices básicas.	Generalmente desarrolla la coordinación dinámica general a través de habilidades motrices básicas.	Siempre logra desarrollar la coordinación dinámica general a través de habilidades motrices básicas.
<b>Colaborar y mostrar disposición para superar los retos y desafíos aceptando las normas y empleando distintas estrategias dependiendo de la situación.</b>	No colabora y muestra disposición para superar los retos y desafíos aceptando las normas y empleando distintas estrategias dependiendo de la situación.	En algunas ocasiones colabora y muestra disposición para superar los retos y desafíos aceptando las normas y empleando distintas estrategias dependiendo de la situación.	Generalmente colabora y muestra disposición para superar los retos y desafíos aceptando las normas y empleando distintas estrategias dependiendo de la situación.	Siempre logra colaborar y mostrar disposición para superar los retos y desafíos aceptando las normas y empleando distintas estrategias dependiendo de la situación.
<b>Trabajar de forma</b>	No trabaja de forma	En algunas ocasiones	Generalmente trabajar de	Siempre logra trabajar de

<b>cooperativa comprometiéndose a funcionar como un todo y buscando la adquisición de los éxitos grupales.</b>	cooperativa comprometiéndose a funcionar como un todo y buscando la adquisición de los éxitos grupales.	trabaja de forma cooperativa comprometiéndose a funcionar como un todo y buscando la adquisición de los éxitos grupales.	forma cooperativa comprometiéndose a funcionar como un todo y buscando la adquisición de los éxitos grupales.	forma cooperativa comprometiéndose a funcionar como un todo y buscando la adquisición de los éxitos grupales.
<b>Reconocer las habilidades básicas que componen las habilidades genéricas empleadas en los juegos cooperativos y en los juegos gamificados.</b>	No reconoce las habilidades básicas que componen las habilidades genéricas empleadas en los juegos cooperativos y en los juegos gamificados.	En algunas ocasiones reconoce las habilidades básicas que componen las habilidades genéricas empleadas en los juegos cooperativos y en los juegos gamificados.	Generalmente reconoce las habilidades básicas que componen las habilidades genéricas empleadas en los juegos cooperativos y en los juegos gamificados.	Siempre logra reconocer las habilidades básicas que componen las habilidades genéricas empleadas en los juegos cooperativos y en los juegos gamificados.
<b>Desarrollar las destrezas y habilidades motrices básicas mediante la realización de actividades lúdicas.</b>	No desarrolla las destrezas y habilidades motrices básicas mediante la realización de actividades lúdicas.	En algunas ocasiones desarrolla las destrezas y habilidades motrices básicas mediante la realización de actividades lúdicas.	Generalmente desarrolla las destrezas y habilidades motrices básicas mediante la realización de actividades lúdicas.	Siempre logra desarrollar las destrezas y habilidades motrices básicas mediante la realización de actividades lúdicas.

## Anexo XII. Mapa de desempeño.

Criterio	
<b>C.E.2.1.</b>	Integrar y resolver satisfactoriamente variadas situaciones motrices, utilizando las habilidades perceptivo-motrices y básicas más apropiadas para una eficaz solución.
Estándar	
<b>STD.1.1.</b> Adapta los desplazamientos a diferentes tipos de entornos y de actividades físico-deportivas y artístico expresivas ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.	<b>STD.1.2.</b> Adapta las habilidades motrices básicas de salto a diferentes tipos de entornos y de actividades físico-deportivas y artísticas expresivas, ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.
<b>STD.1.3.</b> Adapta las habilidades motrices básicas de manipulación de objetos (lanzamiento, recepción, golpeo, etc.) a diferentes tipos de entornos y de actividades físico-deportivas y artístico expresivas aplicando correctamente los gestos y utilizando los segmentos dominantes y no dominantes.	<b>STD.1.4.</b> Aplica las habilidades motrices de giro a diferentes tipos de entornos y de actividades físico-deportivas y artístico expresivas teniendo en cuenta los tres ejes corporales y los dos sentidos, y ajustando su realización a los parámetros espacio-temporales y manteniendo el equilibrio postural.
Indicador de logro	
<b>EF.2.1.1.</b> Integra y resuelve satisfactoriamente variadas situaciones motrices. (CAA).	<b>EF.2.1.2</b> Elige las habilidades perceptivo-motrices y básicas más apropiadas para resolver de forma eficaz situaciones motrices. (SIEP).

Criterio	
<b>C.E.2.3.</b>	Identificar y utilizar estrategias básicas de juegos y actividades físicas para interaccionar de forma individual, coordinada y cooperativa, resolviendo los retos presentados por la acción jugada.
Estándar	
<b>STD.3.1.</b> Utiliza los recursos adecuados para resolver situaciones básicas de táctica individual y colectiva en diferentes situaciones motrices.	<b>STD.3.2.</b> Realiza combinaciones de habilidades motrices básicas ajustándose a un objetivo y a unos parámetros espacio-temporales.
Indicador de logro	
<b>EF.2.3.1.</b> Identifica y utiliza estrategias básicas de juegos y actividades físicas para interaccionar de forma individual, coordinada y cooperativa. (CSYC).	<b>EF.2.3.2.</b> Identifica y utiliza estrategias básicas de juegos y actividades físicas resolviendo los retos presentados por la acción jugada. (CAA).

Criterio	
<b>C.E.2.7.</b>	Valorar y aceptar la propia realidad corporal y la de otros, desde una perspectiva respetuosa que favorezca relaciones constructivas.
Estándar	
<b>STD.7.1.</b>	<b>STD.7.2.</b>

Respetar la diversidad de realidades corporales y de niveles de competencia motriz entre los niños y niñas de la clase.	Toma de conciencia de las exigencias y valoración del esfuerzo que comportan los aprendizajes de nuevas habilidades.
<b>Indicador de logro</b>	
<b>EF.2.7.1.</b> Valora y acepta la propia realidad corporal y la de las otras personas desde una perspectiva respetuosa que favorezca relaciones constructivas. (CSYC).	

Criterio				
C.E.2.13.	Participar en juegos, deportes y actividades físicas estableciendo relaciones constructivas en virtud a muestras de respeto mutuo. Interiorizar una cultura de juego limpio y aceptar las normas.			
Estándar				
STD.13.1. Tiene interés por mejorar la competencia motriz.	STD.13.2. Demuestra autonomía y confianza en diferentes situaciones, resolviendo problemas motores con espontaneidad, creatividad.	STD.13.3. Incorpora en sus rutinas el cuidado e higiene del cuerpo.	STD.13.4. Participa en la recogida y organización de material utilizado en las clases.	STD.13.5. Acepta formar parte del grupo que le corresponda y el resultado de las competencias con deportividad.
Indicador de logro				
EF.2.13.1. Participa en juegos, deportes y actividades físicas estableciendo relaciones constructivas y de respeto mutuo. (CSYC).		EF.2.13.2. Participa en juegos, deportes y actividades físicas con una cultura de juego limpio y aceptación de las normas como fundamento para un desarrollo óptimo de dichas experiencias. (CSYC, CEC).		